La Leyenda de

ZELDA

Ocarina del Tiempo

N64 PRESENTA LA GUIA OFICIAL

No. 1

¡POR FIN TERMINA EL JUEGO!

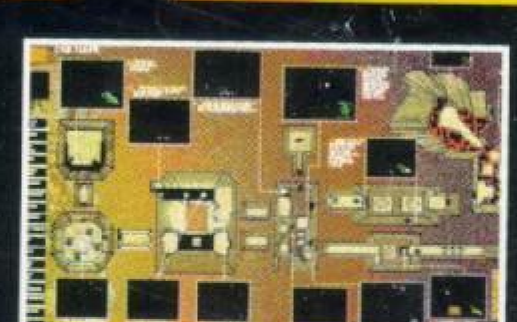
- ¡SORPRENDENTES MAPAS DE TODAS LAS AREAS!
- ¡LA LLAVE DE TODOS LOS SECRETOS Y LOS SUBJUEGOS!
- ¡PASO A PASO LA SOLUCION DE TODOS LOS ACERTIJOS!

¡CHECA! ➔ Todo lo que siempre quisiste saber!

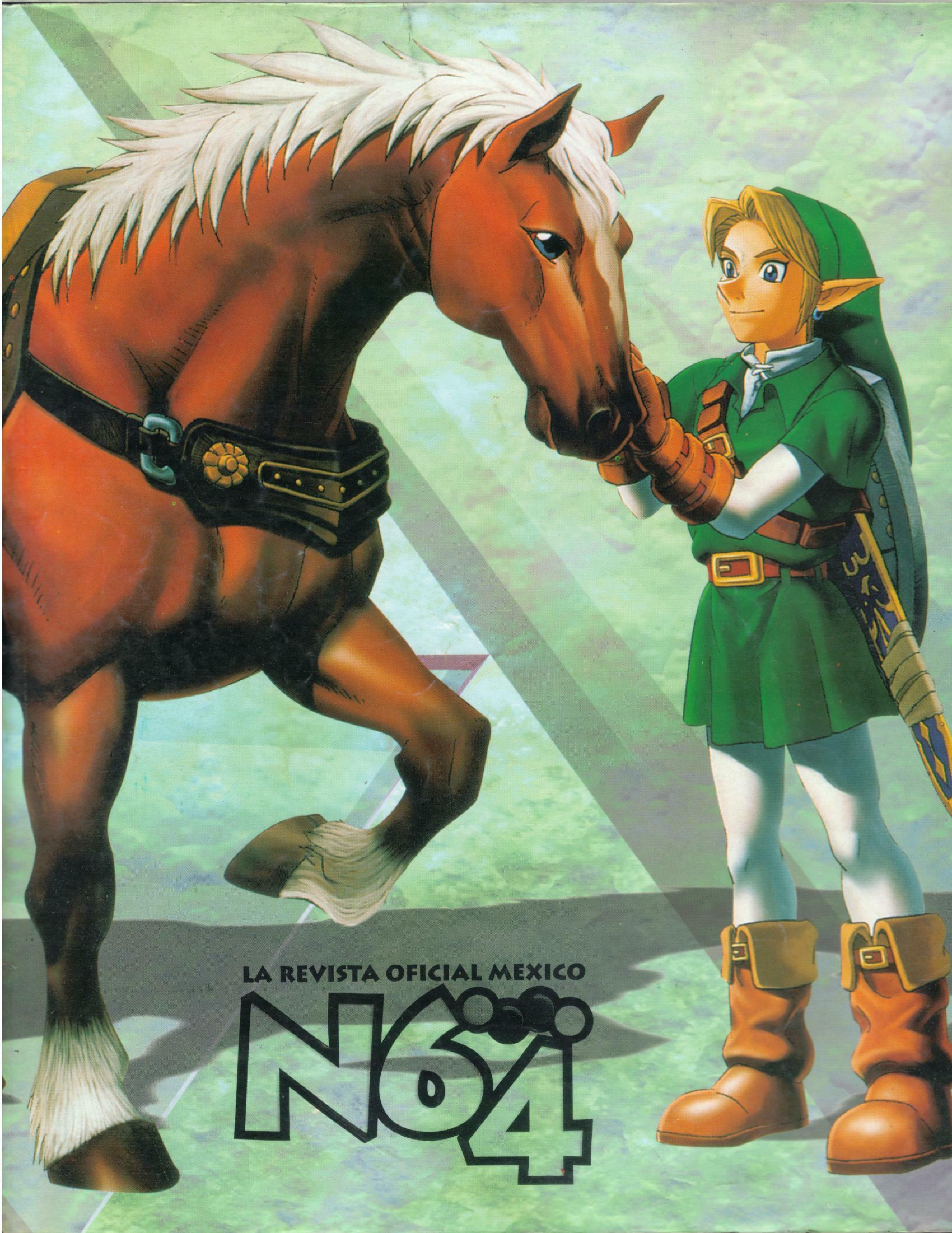

UNA GUIA COMPLETA DE CADA SUB-JUEGO Y SECUENCIA


ENCUENTRA LAS 100 SKULLTULAS


CONTENEDORES DE CORAZONES: LAS 36 PIEZAS


MAPAS DETALLADOS DE TODAS LAS AREAS

7 509761 201167 01


LA REVISTA OFICIAL MEXICO
N64

CONTENIDO

CONTENIDO



Es una publicación de Corporativo Mina, S.A. de C.V.
Edición especial #1



Bajo Licencia de: 

Presidente: José María Flores Muñoz
Editor: Armando Flores Trujillo
Director editorial: Romeo Vázquez Sandoval
Subdirector editorial: Angel de Vega Torres
Asistentes editoriales Leyla Almazán Elizondo
Claudia Mijangos González
Director de Publicidad: Armando Flores Trujillo
Gerencia de ventas de publicidad: Gustavo Ríos Pérez Tel. 562-08-60
Diagramación Fernando Cortés Martínez
Circulación y Ventas: Daniel García y Daysi Bravo

Impresión: Editorial Mina, S.A. de C.V., Tokio 424; Col. Portales, México, D.F., C.P. 03300 Tels.: (5) 605-09-53 y (5) 605-95-16 Distribución en el D.F.: Everardo Flores Hnos. Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No. 50 Distribuidor en el interior: Codiplyrsa de C.V. Av. Instituto Técnico No. 269. Col. Sta. Ma. La Ribera. C.P. 06400 México, D.F. Tel. 541-46-24 Distribución Locales Cerrados: Dimsa. Mariano Escobedo #218 Col. Anáhuac C.P. 11320 Distribución en Centroamérica: Casa Autrey Distribución, S.A. de C.V. Av. Taxqueña 1798, Col. Paseos de Taxqueña, México, D.F. C.P. 04250 Certificado de Licitud de Contenido: En trámite Reserva de Título: 04-1998-111817192700-182

ITEMS SPECIALES:

- OCARINA NORMAL
- 2 x SKULLTULA DE ORO
- ESCUDO DEKU
- ESPADA KOKIRI

KOKIRI FOREST



La aventura empieza contigo siendo el joven Link despertando en su casa del árbol del bosque Kokiri. Pero este no es un día como cualquier otro, porque al fin tienes una hada a la que puedes llamar tuya. Y luego te enteras de que el gran árbol Deku te ha mandado llamar. Antes de encaminar tus pasos hacia el árbol mismo, primero tendrás que echar un vistazo a los alrededores. Mientras exploras el bosque Kokiri, vas a encontrarte con muchos amigos Kokiri, que están demasiado felices como para ponerse a platicar. También te darás cuenta de que hay muchos tesoros ocultos en el bosque, si te pones a buscarlos. Encontrarás monedas corriendo por entre el pasto crecido, haciendo añicos las piedras grandes, o de plano robando las casas de tus vecinos. Vamos, muchacho encantado, vamos...

CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS.
A continuación, viene una lista de los horrores que tendrás que enfrentar en el bosque Kokiri.

DEKU BABA.
Estos son los únicos seres repulsivos que te vas a encontrar en el Bosque Kokiri, y no son particularmente repulsivos después de todo. Se quedarán de pie, quietos en actitud de atención, contando que tú correrás hacia ellos. Rebánalos en dos y el Bastón Deku será tuyo.



CLAVE

- DEKU BABA
- SKULLTULA
- GOHMA LARVAE
- DEKU SCRUB
- FIN DEL NIVEL PRINCIPAL
- AGUA PROFUNDA
- AGUA DE BAJA PROFUNDIDAD
- ANTORCHA ENCENDIDA
- ANTORCHA APAGADA
- COFRE
- ESCALERA
- INTERRUPTOR
- TELARAÑA
- SKULLTULA DE ORO
- EMPUJAR EL BLOQUE

▽ Para salir del bosque Kokiri por primera vez, necesitas la esmeralda Kokiri que está en el calabozo del gran árbol Kokiri. Al irte, Saria se despide llorando y te da la Ocarina Encantada, como regalo de despedida. Tenemos que reconocer que ella te quiere...



▽ Entre otros artículos, la tienda Kokiri vende escudos por 40 rupias. Si no tienes el dinero, regresa cuando lo consigas. Aunque puedes comprar otras cosas, por lo general podrás encontrarlas sin pagar.



▽ Bienvenido a tu primer calabozo. El gran árbol Deku. Una vez que lo hayas terminado, tendrás en tu poder la esmeralda Kokiri, y podrás atacar con la Resortera.



Deja caer un bicho en este pedazo de terreno blando para revelar un Skulltula de oro.

Planta un frijol mágico en el suelo. Verás los resultados cuando haya crecido por completo.



△ Para pasar por Mido, que vigila la entrada al árbol Deku, vas a necesitar dos cosas: un escudo y una espada.



△ La espada se localiza a través de una pequeña apertura en el sur del bosque, por la que tendrás que arrastrarte.



△ Una roca enorme rueda en forma perpetua en el sentido contrario a las manecillas del reloj, trazando un sencillo recorrido cuadrangular. Sólo tienes que seguirlo.



◁ La espada Kokiri se encuentra dentro de este cofre. Párate enfrente de él y dale una patada para que se abra. Ahora podrás causar algunos daños en verdad.

EL GREAT DEKU TREE

Siendo el espíritu paternal de Kokiri, el gran árbol Deku ha estado vigilando al bosque y a sus habitantes durante muchos años. El árbol es quien custodia una de las Piedras Espirituales sagradas, y esta piedra es precisamente lo que estás buscando en tu primera aventura. Hay muchas bestias a las que puedes hacer pedazos y muchas cosas nuevas en las que puedes poner las manos, así que en verdad es una buena introducción al juego.

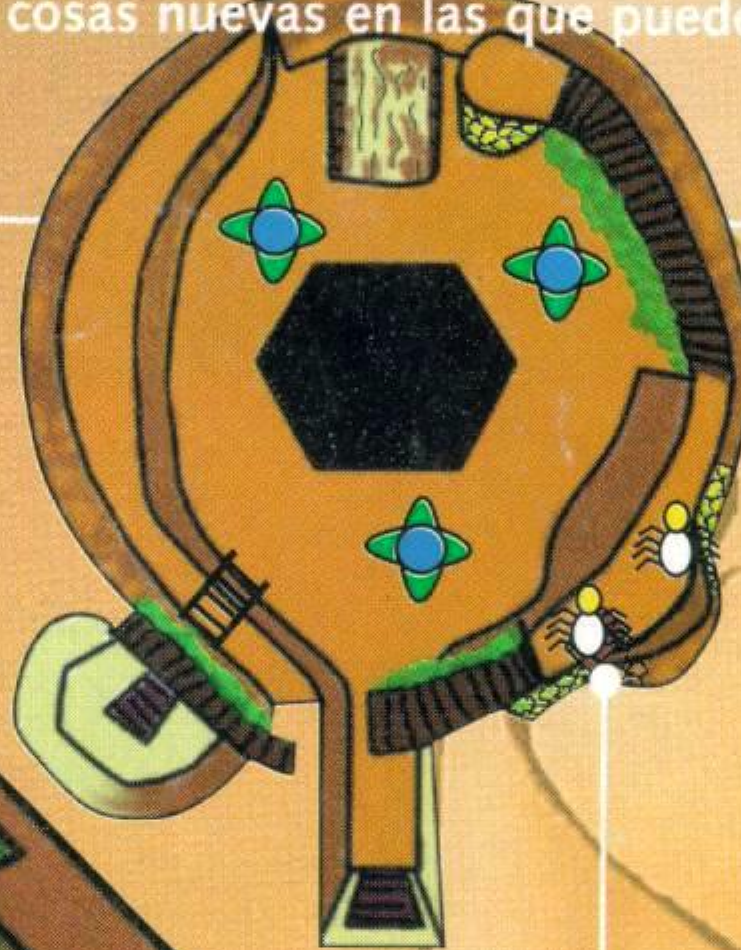
1o. y 2o. PISO



Despacha a este matorral Deku para que te dé un consejo que te salvará la vida...



La Catapulta Encantada se encuentra en el interior de este cofre. Usala para liberar la escalera que está empotrada sobre la puerta.





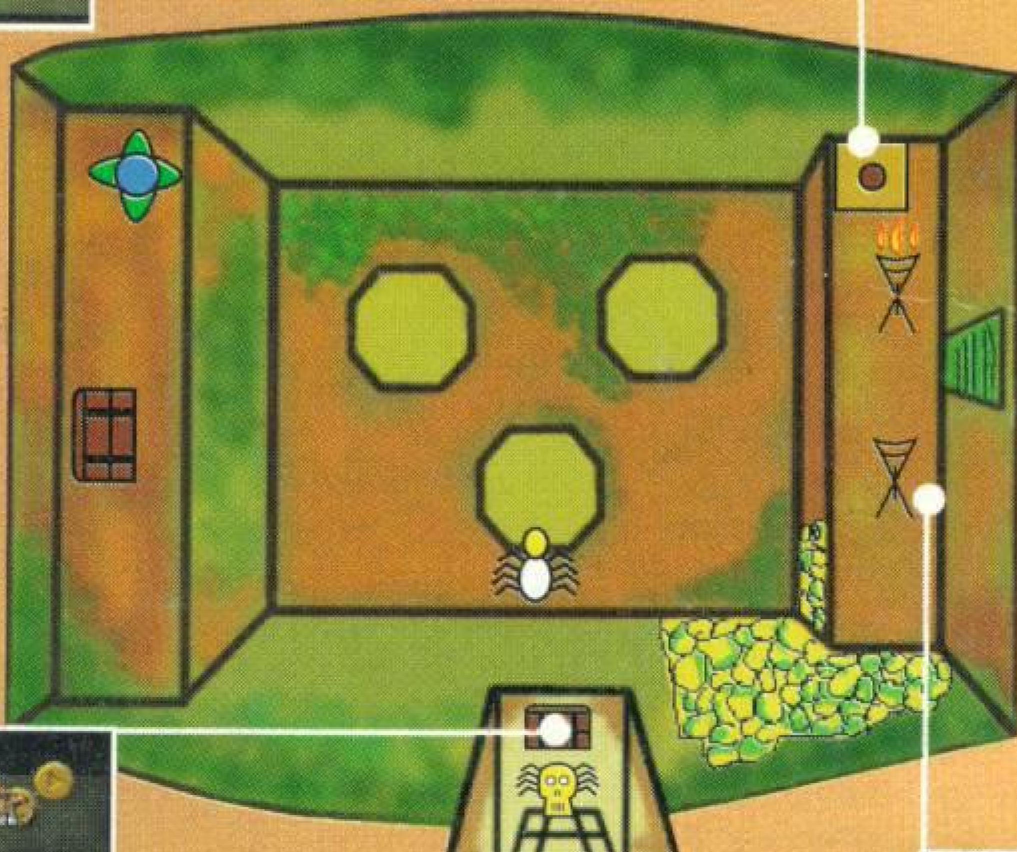


Dentro de este cofre que ves aquí, encontrarás el mapa del calabozo.

3er. PISO



Salta sobre este interruptor para hacer que se eleven las tres plataformas centrales. El mecanismo tiene un dispositivo de tiempo, así que deberás tener pies muy ligeros para atravesar, antes de que las plataformas vuelvan a bajar.

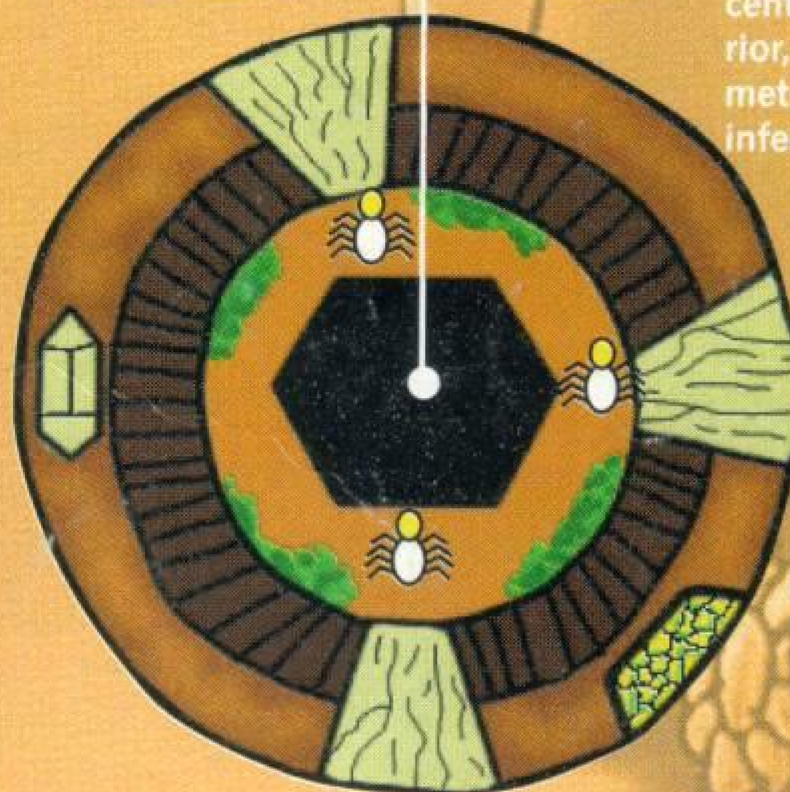




Tienes que matar al Skulltula de Oro aquí para llevarte su símbolo.



Salta desde lo más alto del pozo central. Alcanzarás la velocidad suficiente como para romper el orificio con telarañas, en el centro del piso inferior, y bajarás como meteoro hasta el nivel inferior del sótano.





Para quitarle el seguro a la puerta de salida de esta habitación, tendrás que encender tu bastón Deku con la antorcha prendida y usarlo para encender la antorcha apagada.

ARTICULOS ESPECIALES:

RESORTERA ENCANTADA.



4 X LA SKULLTULA DE ORO.

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS

Aquí te presentamos una lista de los horrores que tendrás que enfrentar en el Gran Arbol Deku.

SKULLTULA

Estas tarántulas superdesarrolladas son una presa fácil. Si te paras junto a ellas, se pondrán a temblar, luego te presentarán su blando abdomen. Con un par de tajos de la espada te libras de ellas.



DEKU BABA

Las Deku Babas son plantas come hombres, que te atacan cuando te les acercas. Después de que te embisten, serán vulnerables por unos segundos, un par de tajos te librarán de ellas.



MATORRAL DEKU

Vas a necesitar tu escudo contra estos pequeños granujas. Arremete contra ellos y luego baja tu escudo. Te van a arrojar nueces, mismas que les puedes devolver. Persíguelos y te darán información muy útil.



GOHMA LARVAE

De vez en cuando dentro del Gran Arbol Deku, te encontrarás con estos engendros monstruosos. Comienzan siendo huevos, que puedes destruir con un solo tajo de tu espada. Pero si dejas que empollen, el Gohma Larvae que sale del interior requerirá de dos tajos para deshacerte de él.



1er. SOTANO

20 Esta área solamente es accesible hasta que tienes Bombas, así que tendrás que volver a visitarla una vez que hayas vencido a la Caverna de Dodongo. Vuela el muro, y embólsate el Skulltula de Oro que hay adentro.





15 Con el bastón Deku encendido, préndele fuego a estas telarañas, que se quemarán como papel. Detrás de una de ellas está la salida de esta caverna. Al parecer la otra es un callejón sin salida...







13 Empuja este bloque a lo largo de este camino, para que te puedas trepar por él hasta la salida que está arriba.

CLAVES

- DEKU BABA
- SKULLTULA
- GOHMA LARVAE
- MATORRAL DEKU
- FIN DEL NIVEL PRINCIPAL
- AGUA PROFUNDA
- AGUAS POCO PROFUNDAS
- ANTORCHA ENCENDIDA
- ANTORCHA APAGADA
- COFRE
- ESCALERA
- INTERRUPTOR
- TELARAÑA
- SKULLTULA DE ORO
- EMPUJAR EL BLOQUE

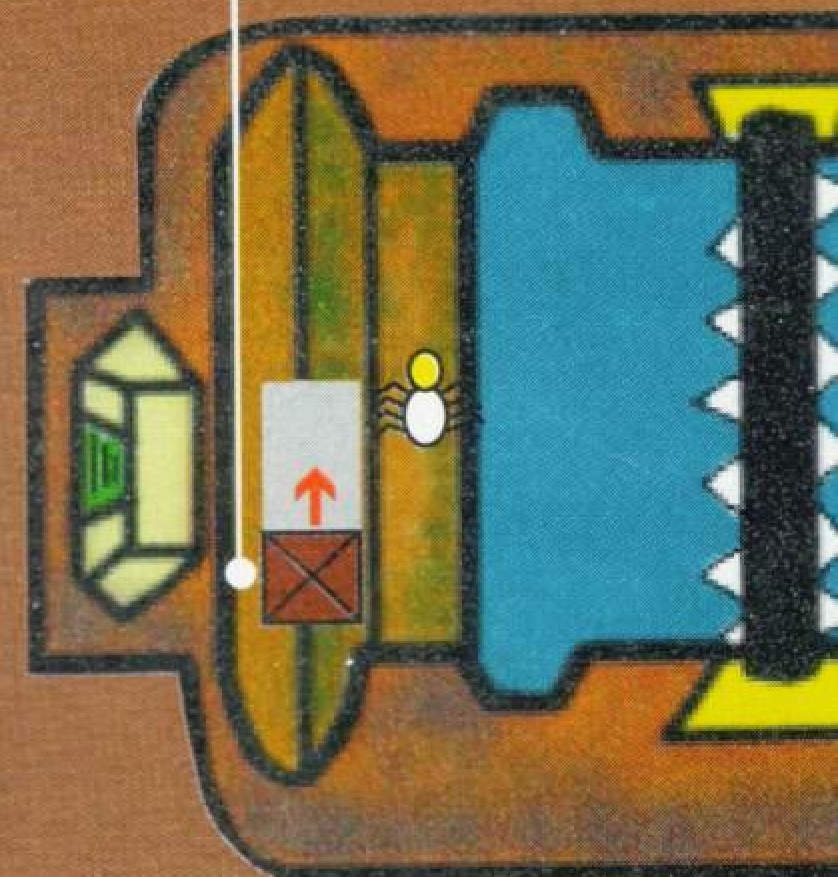


17 Atraviesa el agua de un salto nuevamente y agáchate mientras estás parado sobre el hoyo cubierto de telaraña que hay en el piso. Tu bastón Deku prendido arderá a través del hoyo.

14 Enciende tu bastón Deku con la antorcha prendida, y enciende las otras dos para que se abra la salida de esta habitación.









12 Para vadear el agua de este recinto, tendrás que golpear el interruptor que está bajo el agua. Navi te enseñará cómo bucear. El interruptor hará descender el nivel de agua, lo que te permitirá subirte a la plataforma, sin perder la cabeza en la piscina, por obra del espinoso tronco de la perdición.



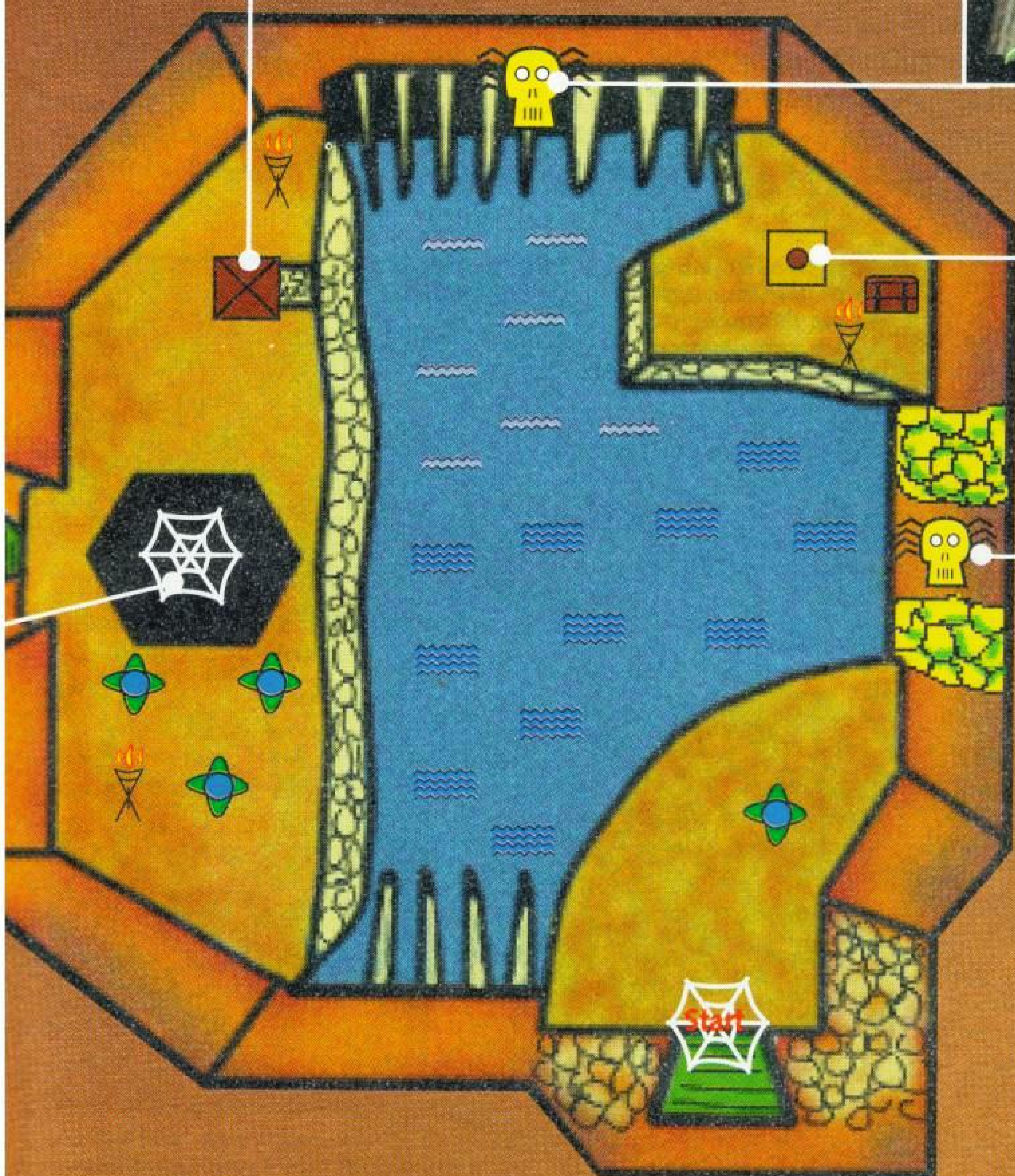
16 Empuja este bloque de piedra, hasta que caiga en el agua. Luego, brinca hasta el otro lado, y enciende el bastón Deku con una de las antorchas.



9 Aquí tienes otro Skulltula de Oro. Después de matarlo, salta desde la plataforma para llevarte su símbolo.

10 Presiona este interruptor para prender la antorcha, y luego enciende el bastón Deku con ella. Préndele fuego a la telaraña que tapa la salida del recinto.



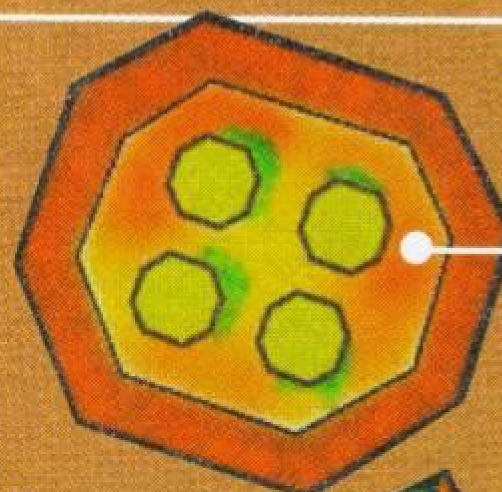




8 En estas enredaderas encontrarás un Skulltula de Oro. Mátalo y llévate su símbolo.

2a. BASE



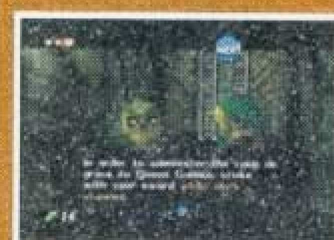


GOMA ARACNIDA BLINDADA CON PARASITOS

PUNTO DEBIL: OJO

Ve arriba de ti. La Gohma Arácnida Blindada con Parásitos ha detectado tu presencia. Sus ataques son descarados, pero muy frontales. Básicamente vendrá hacia ti con un ataque franco. En este punto tendrás que emplear la catapulta contra su ojo o usar una Nuez Deku para atontarla.

Entonces podrás darle unos tajos con tu espada. Entonces, ella se escabullirá hacia el techo y dejará caer unos cuantos huevecillos cerca de ti, que al incubar saldrán de ellos Gohma Larvae. Mándalos rápido al cielo de las arañas y luego prepárate para el siguiente ataque de Gohma. Después de algunas escaramuzas de este tipo, a la postre Gohma se irá por el camino hacia uno de los jefes del final del nivel, y te encontrarás con el bono de un Contenedor de Corazón extra, que te dará un impulso hacia arriba, para alcanzar un total de cuatro.

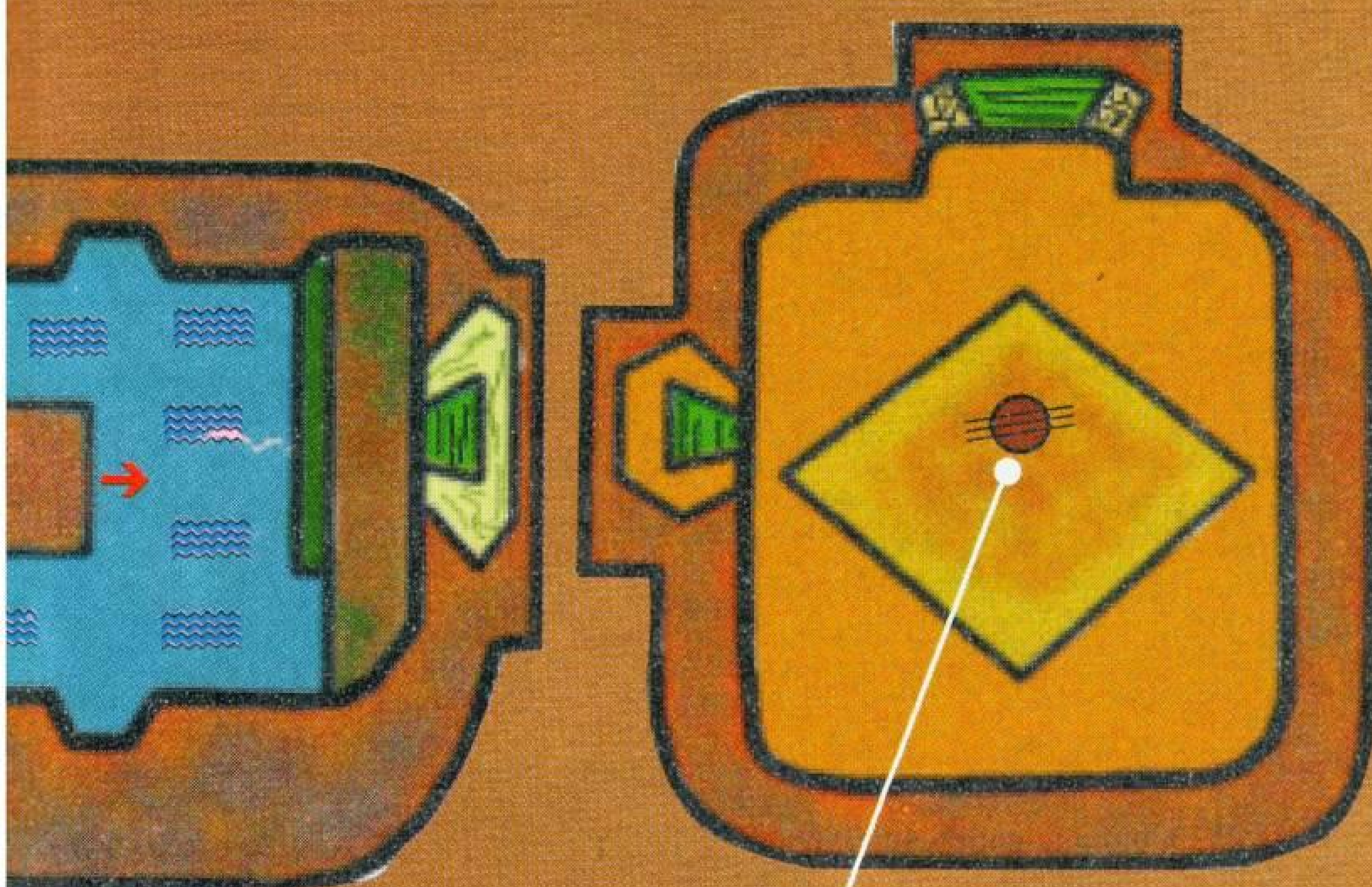




Estos matorrales no saben lo que es lealtad, porque los pequeños Judas te darán una pista de cómo puedes derrotar a la Reina Gohma.

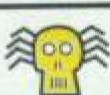
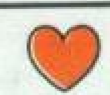


Deshazte de estos tres matorrales en el orden previamente mencionado por su hermano que está escaleras arriba, es decir, segundo, tercero y al final el primero.





11 Nuevamente, aporrea a este matorral Deku, para que te dé alguna información valiosa. Franquea la salida encendiendo una semilla Deku en el símbolo del ojo que está sobre la puerta.

ARTICULOS ESPECIALES	
OCARINA DEL TIEMPO	
5 X SKULLTULA DE ORO	
2X PIEZA DE CORAZÓN	
BOTELLA DE LECHE LON LON	
CANCIÓN DE EPONA	

CAMPO HYRULEY Y RANCHO LON LON



Campo Hyrule y el rancho Lon Lon. Está ubicado en el centro de la Tierra Hyrule. Se trata de un terreno inmenso de pastizales, que comunica con los escenarios principales. Puede ser muy trabajoso atravesarlo, y no hay mucho que ver al principio del juego. Sin embargo, tiene sus secretos. Está el rancho Lon Lon, hogar del bueno para nada de Talon, su hija Malon, y el descontento peón Igor, pero hay mucho más aquí, una vez que conoces a Talon y a Malon en el pueblo del Castillo de Hyrule.

Cuando salgas del castillo, da la vuelta a la derecha y sigue la pared del castillo hasta que te encuentres una piedra redonda grande. Aviéntale una bomba para que se parta y encontrarás una Fuente Encantada abajo.





Arroja una bomba al suelo cerca del árbol que está a la derecha, cuando salgas de Villa Kakariko. Arrójate al hoyo y voltea hacia arriba. Hay un Skulltula viéndote fijamente, amigo.



Cuando hayas recuperado las tres piedras espirituales, y te dirijas al castillo Hyrule, verás una tierna escena de la princesa Zelda e Impa huyendo. A su paso, ella arroja algo al foso. Es la Ocarina del Tiempo, la última pieza que necesitas para meterte al Templo del Tiempo.

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS

Atributos de las criaturas. Aquí tienes una lista de los horrores que tendrás que enfrentar en el campo Hyrule y el rancho Lon Lon.

LOS NIÑOS PODRIDOS

Los niños podridos. Estos esqueletos se arrastran merodeando en el campo Hyrule por las noches. Atacan en parejas, pero sus movimientos son lentos, y se les elude con facilidad, y como se regeneran continuamente, es mejor que sigas tu camino. Puedes mantenerte fuera de su alcance, pasando la noche en el foso del castillo, o bien puedes usar la canción del Sol para hacer que rompa el día. Un par de tajos con la espada son suficientes para librarte momentáneamente de ellos.



SOMBRERO DE CHICHARO

Estos habitantes del sudoeste del campo Hyrule están activos principalmente de día. A ellos es muy difícil matarlos, y lo mejor que puedes hacer es mantenerte lejos de sus letales navajas giratorias. Te llevará seis tiros de tu resortera para poder matarlos. El Peahat (Sombrero de Chícharos) es en verdad una obra asquerosa.



LARVA DEL SOMBRERO DE CHICHAROS

Para empeorar las cosas, el Peahat pone estas Larvas, que aunque no son tan difíciles de matar, sí son mucho más rápidas. Puedes protegerte de ellas con tu escudo, pero cuídate de su mamá, que no debe andar muy lejos.





Usando la máscara de conejo, busca al tipo que anda trotando cerca del muro sur del rancho Lon Lon. El te dará mucho dinero, lo cual te permitirá comprar por fin la Máscara de la Verdad en la tienda de Máscaras Felices.



En el interior de la casa, Talon te invitará a participar en el juego de encuentra a los súper cucos, por 10 rupias. El propósito es encontrar a los 3 super cucos de entre los que son ordinarios. En realidad es imposible diferenciar unos de otros, pero te ayudará saber que tienen la costumbre de ocupar las esquinas, así que una vez que encuentres uno en una esquina, ve a la siguiente. Como recompensa, recibirás una botella de leche que te llena de energía. Te pueden volver a llenar la botella jugando otra vez este juego, o bien, la puedes comprar por 30 rupias.

Una vez que tengas en tu poder la Piedra de la Agonía, el Paquete Estruendo, comenzará a vibrar cerca de la entrada del lago Hylia. Pon una bomba justamente en el centro de las cercas y derrota al Matorral Deku que se encuentra en el interior. En lugar de venderte un encaje a un precio muy alto, te venderá un Pedazo de Corazón, por tan sólo 10 rupias. ¡Una ganga!

En el campo, te encontrarás a Malon. Conversa un poco con ella y te enseñará la canción de Epona. Parece que aún conservas el atractivo, tipo suertudo.







Para tener un poco de leche gratis, toca la canción de Epona a las vacas que encontrarás aquí (o cualquier otra vaca que te encuentres). Con gusto, ellas te llenarán tu botella vacía.

Jala estas cajas hacia atrás y verás una pequeña entrada. Camina a gatas por ella y encontrarás una Pieza del Corazón.



LOS BOSQUES PERDIDOS Y LA PRADERA DEL BOSQUE SAGRADO

Esta área comunica al bosque Kokiri con varias comunidades importantes y es un buen atajo para ir de una a otra, ahorrándote así la necesidad de pasar por el campo Hyrule. Sin embargo, tienes que visitar primero esa otra área, para poder abrir los portales hacia los Arboles Perdidos. Y si no das bien una vuelta, terminarás de regreso en el bosque Kokiri, y no hay mapa que te ayude, como no sea éste, claro. Para llegar a la pradera del bosque sagrado, guíate por el oído.

ARTICULOS ESPECIALES:

- 2 X PIEZAS DEL CORAZÓN.
- 2 X SKULLTULAS DE ORO.
- MEJORES SEMILLAS DEKU.
- 2 X MEJORES NUECES DEKU.
- CANCIÓN DE SARIA.
- 2 X MEJORES BASTONES DEKU.



Antes de que puedas seguir, tienes que vencer a los Lobos que vigilan la entrada al claro del bosque.



Sube por la escalera que se encuentra en la parte superior del laberinto. Hay una Fuente Encantada en la gruta de abajo...



Interrumpe a Saria cuando está tocando la ocarina y te enseñará la canción de Saria. ¡Es una pieza muy bella!



Siembra la semilla. Tu frijol mágico florece y se transforma en una hoja mágica adorable en el lapso de unos cuantos años. No se te olvide dejar que algunos bichos hagan su trabajo de encontrar el Skulltula.



Déjate caer en la gruta marcada por las mariposas para entrar a la etapa del bosque.



Arrójale una bomba a esta piedra que tapa la entrada de la gruta. El matorral Deku que está abajo, te venderá una nuez Deku más potente, por 40 rupias.

Párate en el tocón usando las máscara de calavera, y habla con el Chico Calavera. El abusivo vendedor te dará nada más 10 rupias por la máscara que cuesta 20. Aún así el trueque vale la pena, porque eso te permite conseguir la siguiente máscara.

ETAPA DEL BOSQUE



Cuando visites la Etapa del Bosque, usa una de las máscaras de la tienda de máscaras felices. Aparecerán algunos matorrales Deku que te premiarán dependiendo de qué tan bien luzcas a su criterio. Si llevas las máscara Calavera tendrás un nuevo y mejor bastón Deku, y si llevas la máscara de la Verdad, te darán nueces Deku nuevas. Pero ten cuidado, porque si te pones cualquier otra máscara, se volverán muy hostiles.





Párate sobre el tronco cortado y toca la canción de Saria al chico de la calavera, quien te recompensará con una Pieza del Corazón.







Noquea a este matorral Deku y por 40 rupias, aumentará tu capacidad para cargar y podrás llevar hasta 10 bastones Deku. Bueno, vale la pena.



Este es uno de las dos parcelas de terreno blando de los árboles perdidos. Arroja unos bichos para que salga un Skulltula oculto que está abajo. Planta un frijol mágico, y espera el resultado...

Párate sobre el tocón y juega a Simón simple con los chicos calavera en el tronco del árbol. Ellos te darán tres notas, mismas que tendrás que copiar, y luego irán agregando una nueva nota cada vez. Te recomendamos que hagas trampa y vayas anotando las notas, porque pueden ser secuencias muy largas. En el tercer juego, cuando logras reproducir ocho notas, ellos te recompensarán con una Pieza del Corazón.

Golpea este gong tres veces justo en el centro (en cada oportunidad te anotarás 100 puntos) y como recompensa, te darán una bolsa de nuevas semillas Deku.

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS

Aquí tienes una lista de los horrores que tendrás que enfrentar en los Arboles Perdidos.

MATORRAL DEKU

Estas molestas criaturas no merodean por ahí, pero saltan de los hoyos en que se ocultan, para arrojarte nueces Deku. La manera más fácil de derrotarlos, es apuntarles, apretar el botón Z, y protegerte con el escudo Deku, haciendo que les reboten las nueces a ellos.



LOBOS

El ladrido de esta criatura canina es peor que su mordida. Su táctica es rodearte, pero estarás a salvo si le apuntas con el botón Z y te proteges con el escudo. En el instante en que te ataque, dispárale, golpeándolo antes de que tenga oportunidad de darte a ti.



MATORRALES LOCOS

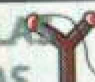
Se trata de matorrales Deku a los que se les cayó un tornillo. Disparan en ráfagas de tres. La forma más sencilla de acabar con ellos, es apuntarles con el botón Z, y regresarles sus nueces con el escudo Deku. Remátalos con la espada...





EL MERCADO

ARTICULOS ESPECIALES:

- MÁSCARAS 
- SKULLTULA DE ORO 
- 3X PIEZAS DEL CORAZÓN 
- BOLSA DE SEMILLAS DEKU MEJORADAS 
- BOLSA DE NUEVAS BOMBAS 

El mercado en el pueblo del castillo Hyrule bulle de actividad. A los habitantes del pueblo les encanta ponerse a chismorrear, hay un montón de atracciones y oportunidades para llevarse muchas cosas valiosas. Aprovéchate ahora que todo abunda, porque este próspero pueblo pronto estará en la ruina.

CALLEJÓN DE BOLOS BOMBCHU

Nada más está abierto de noche, y podrás entrar después de haber visitado la caverna de Dodongo para obtener la bolsa de bombas. Este divertido juego secundario te da la oportunidad de ganar muchos premios, entre ellos una nueva bolsa de bombas, una pieza del corazón, una rupia púrpura, y también pueden volverte a llenar tus bombas y



una Bombchu (bomba dirigida). No sabes qué es lo que vas a ganar, sino hasta que comienza el juego. Para ganar, tienes 10 oportunidades para meter tres Bombchus en ciertos hoyos, en los que cada vez es más difícil acertar, y que están en la pared posterior del callejón de bolos.



POLÍGONO DE TIRO

El polígono de tiro solamente está abierto de día. Para ser un juego secundario, es bastante difícil, pero vale la pena, y no tanto por los premios que puedas llevarte, sino por la práctica que adquieres. Tienes que atinarle a diez blancos con 15 semillas que disparas con la catapulta para ganar una nueva bolsa de balas, lo cual aumenta 10 veces tu capacidad para cargar semillas Deku. Y créenos, cuando logres superar esta prueba, podrás atinarle al ojo de una mosca en pleno vuelo a una distancia de 50 pasos. Los blancos siempre aparecen en el mismo orden, así que tienes tiempo para apuntar, y estar listo para atinarles antes de saltar.



TIENDA DE MÁSCARAS FELICES.

La tienda de máscaras felices es la única que está abierta después de tu visita a la Villa Kakariko, y de hablar con el guardián que se encuentra a la entrada del sendero hacia la Montaña de la Muerte. De aquí te llevas las máscaras, para venderlas más tarde, y eso es porque vas a necesitar vender máscaras para poder reunir el artículo siguiente en la lista. Esto es lo que tienes que hacer con cada máscara:

MÁSCARA KEATON. Véndesela al guardia que está a la entrada de la Montaña de la Muerte.

MÁSCARA CALAVERA. Véndesela al Chico Calavera de los Arboles Perdidos.

MÁSCARA DE FANTASMA. Véndesela al chiquillo que merodea por el cementerio de día.

MÁSCARA DE CONEJO. Necesitas las tres piedras espirituales para tener esta máscara. Véndesela al hombre que corre por el campo Hyrule, lo encontrarás cerca del rancho Lon Lon.

MÁSCARA DE LA VERDAD. Esta la tienes que conservar. Usala cerca de las piedras chismosas para que te den pistas.

PERRERA

La horrible y gorda mujer que vive en el interior de esta casa, te dará una pieza de Corazón, siempre y cuando le regreses su cachorro. Encontrarás a su mascota "Richard" cerca del establo del mercado, en la noche. Solamente tienes que ir por él, es de color blanco, y él te seguirá hasta su casa.





TIENDA BOMBCHU

Unicamente abre por las noches, y necesitas la bolsa de bombas. La Bombchu es un tipo de bomba con dispositivo de tiempo, que sigue la ruta hasta el blanco. El apuntar con ellas tiene su chiste, pero una vez que queda fijo en el blanco, es capaz de trepar muros y hasta desplazarse por el techo para alcanzar a su víctima.



EL TEMPLO DEL TIEMPO

En cuanto tengas las tres piedras espirituales y la ocarina del tiempo, estás listo para ser un adulto. Párate sobre la alfombra roja y toca la canción del tiempo, para que puedas abrir la cámara al templo que está más allá.

¡Ve la Espada Maestra! La hoja legendaria está puesta en un zócalo justo en medio de la cámara sagrada. Sujétala, al estilo del Rey Arturo, y jala con toda tu fuerza. En realidad no saldrá, pero te llevará siete años al futuro. No te preocupes si crees que aún te quedan algunas cosas que hacer como niño, podrás regresar en el tiempo más tarde. Es más, es indispensable que retrocedas en el tiempo, para terminar algunas de las últimas partes del juego...



JUEGO DEL TESORO

Por 10 rupias, puedes participar en el Juego del Tesoro. Tienes que adivinar cuál de los dos cofres tiene una llave, y si no aciertas, se acabó el juego. Si logras acertar cinco veces consecutivas, te llevas una pieza del corazón. Es una prueba de azar, a menos que hagas trampa. Y en ese caso, si quieres ir a la segura, mejor regresa cuando hayas conseguido las Gafas de la Verdad, mismas que te permiten ver el contenido del cofre, antes de que los abras.

CASA DE LAS PUERTAS

Si estás corto de fondos, date una vueltecita por la casa de las puertas, cuando cruces el foso. Hay recipientes llenos para lo que necesites. Puedes salir y regresar las veces que quieras para retirar más fondos.





EL BAZAR

Si no puedes lograr que te den el escudo Hilian gratis (ve al cementerio Kakariko), te puedes llevar uno aquí, por 80 rupias.

TIENDA DE LAS POCIONES

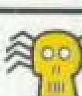
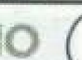
Necesitas una botella vacía, antes de que puedas comprar alguno de los remedios que venden aquí. Pero hay mejores cosas que te puedes llevar gratis...



HYRULE CASTLE

¿En dónde más se podría encontrar a la princesa Zelda sino en la residencia real? Sin embargo, debes tomar en cuenta que hay un fuerte dispositivo de seguridad, y tendrás que evitar a los guardias, si es que quieres tener una audiencia con Su Majestad.

Los guardias del interior del castillo son pan comido, siempre y cuando entres de día. Simplemente te mueves cuando se encuentren en el lado opuesto del obstáculo que estén patrullando. Lo que cuenta es la distancia que te separe de ellos, no la dirección en la que estén viendo, así que pon bastante distancia entre tú y ellos, y estarás bien.

ARTICULOS ESPECIALES:	
FUEGO DE DIN	
2 X SKULLTULA DE ORO	
ZELDA´S LULLABY	
CANCIÓN DE CUNA DE ZELDA	
HUEVO EXTRAÑO	

Empuja los bloques hacia el foso, uno encima del otro, para que te puedas trepar hasta eso que se ve y que parece ser una salida del drenaje. Arrastrándote, te puedes escabullir por ahí hasta el interior del castillo.



Saluda a Zelda. Ella te dirá de sus esperanzas, sus planes, sus aspiraciones, sus sueños. Y además te dará la carta de Zelda.





Dispárale a Mario, a través de la ventana del castillo. Te ganarás una recompensa de 20 rupias.

Cuando tu audiencia con la princesa haya terminado, Impa te enseñará la canción de cuna de Zelda. Este es un salvoconducto para tener acceso a muchos lugares...



ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS.

Aquí tienes una lista de los horrores que enfrentarás en el castillo Hyrule.

LOS GUARDIAS DEL PALACIO.

No son criaturas en el sentido tradicional del término, no puedes discutir con estos tipos. Si te ven, te echarán a patadas del castillo, sin discutir. Lo mejor que puedes hacer, es alejarte de ellos lo más que puedas.





Una vez que empolle el huevo. Usa al pollo para despertar a Talon, que está durmiendo, el padre de Malon saldrá corriendo, presa de los nervios, apartándose de tu camino.

Engaña a los guardias, porque si te ven, te van a echar. Vas a tener que escabullirte entre dos que están en el sendero y uno más que está de pie en la construcción del muro. Sigue la ruta que viene en el mapa y no deberás pasar mayores problemas.





Pon una bomba para volar la piedra y entres a la caverna de la Gran Hada. Ella te dirá el secreto del Fuego de Din para que salgas de problemas.

Para hacer que aparezca Malon, haz que te echen los guardias fuera del castillo, o bien sal al pueblo del castillo Hyrule y vuelve a entrar. Hazle la plática a la muchacha que se encuentra cerca del corral, y ella te dará un huevo muy extraño.





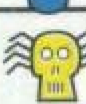
Tírale al árbol de noche y caerá un Skulltula de Oro.



Los guardias no te permitirán el acceso al castillo por la puerta principal, así que trepa por esta enredadera, y escabúllete por ahí.

ARTICULOS ESPECIALES:

BOTELLA DE CRISTAL 

5 X SKULLTULA DE ORO 

PIEZA DEL CORAZÓN. 

VILLA KAKARIKO

La villa Kakariko es el pariente pobre del mercado de Hyrule, y aunque la mercancía no es tan variada, sí hay algunos artículos que te puedes llevar de aquí. También es el punto de entrada hacia algunas otras comunidades importantes y calabozos, como el sendero de la Montaña de la Muerte, el Cementerio, y el Fondo del Pozo, lugares a los que solamente puedes llegar desde villa Kakariko.





El sendero hacia la Montaña de la Muerte está vigilado. Muestra tu Mensaje Real y te dejarán pasar.

Dale la máscara Keaton al soldado y tendrás una buena ganancia...





Enséñale la canción de las Tormentas al hombre que está en el molino de viento (misma que él te enseñará en el futuro, extraña paradoja del continuo espacio tiempo) y el comenzará a tocar frenéticamente una melodía con el organillo, hasta que el pozo se seque.





Una vez que hayas drenado el agua del pozo, podrás entrar al fondo del pozo de este minicalabozo.

Una vez que tengas la piedra de la agonía, el paquete de estruendo retumbará cerca del árbol. Usa una bomba para que tengas acceso a la caverna secreta que se encuentra abajo, rechaza a los Redead y embólsate un pieza de 200 rupias.







CASA DE LOS SKULLTULA

Tú sigues juntando los símbolos de los Sukulltula de Oro, ¿pero qué tienes que hacer con ellos? Bueno, pues los llevas a la casa de los Skulltula y los intercambias por artículos útiles, ¡para eso sirven! Puedes tener un juguete nuevo, hasta por 10 símbolos.

10 SÍMBOLOS. Cartera de adulto. Te permite llevar hasta 200 rupias.
20 SÍMBOLOS. Piedra de la agonía. Tu paquete del estruendo retumba cuando estás cerca de un secreto...
30 SÍMBOLOS. Cartera de gigante. Te permite llevar 500 rupias.
40 SÍMBOLOS. Bombchu. Una bomba con dispositivo de tiempo que puede trepar por los muros para dar en el blanco.
50 SÍMBOLOS. Pieza del corazón.
100 SÍMBOLOS. 200 rupias. Es decepcionante, para decirlo de una manera suave, pero puedes regresar aquí siempre que estés escaso de dinero...

Cuando regreses de la Montaña de la Muerte, el búho te dejará caer en el techo. Salta hacia la galería, y vete por el hoyo que hay en el muro, hay un mugido de vaca, pero lo más interesante, es que aquí hay una pieza del corazón.



LOS CUCOS.

Ella podría ser un huevo de una docena, pero se le han perdido todos sus Cucos y está buscando quien la ayude. Y siendo tú un héroe siempre dispuesto a ir al rescate de una damisela en peligro (sobre todo cuando te ofrece una jugosa recompensa), te sugerimos que le ayudes. A cambio de tus esfuerzos obtienes una botella de cristal vacía. Tienes que encontrar siete cucos. Tres de ellos los encontrarás sin dificultad puesto que andan vagabundeando por el pueblo. Pero a continuación te diremos cómo podrás conseguir los polluelos más difíciles.



Sube por la escalera del área cercada, hasta llegar al molino de viento. Si quieres lucirte, te puedes deslizar hasta el gallinero. Esto impresionará a los polluelos.



Para llegar a éste, primero toma a un cuco más accesible y úsalo como un planeador improvisado. Lánzate en forma diagonal desde la saliente que está cerca de la entrada al molino de viento.



Para llegar al cuco que está detrás de esta cerca, sujeta a uno de los cucos que vagabundean libremente y lánzate desde la saliente opuesta. Descenderás planeando. Saca a los dos cucos y llévalos a un terreno más accesible.



Hay un cuco en este cajón. Puedes cargar contra él (presionando el botón A, al tiempo que corres hacia él) o usar una bomba para volarlo y hacer que se abra.

CEMENTERIO KAKARIKO

El Cementerio Kakariko es en donde los habitantes de Hyrule entierran a sus muertos. Al mirar bajo las lápidas se descubren algunos secretos, además de que en alguna parte encontrarás algo muy útil, la canción del Sol, que te permitirá cambiar del día a la noche y viceversa a voluntad. Esto te resultará de suma utilidad para las cacerías nocturnas de Skulltulas.



△ Al levantar una lápida por lo general encontrarás una moneda de 5 rupias, muy práctica, si andas escaso de dinero en el recorrido por el cementerio. Lo malo es que también saldrá un Poe que tendrás que despachar.



△ Entierra un bicho en el suelo blando. Surgirá un Skulltula de Oro. Puedes plantar un frijol mágico en el mismo sitio.

▽ Si llegas al cementerio Kakariko al caer la noche, es decir, entre las 6 de la tarde y las 9 de la noche, encontrarás a Dampe, haciendo el Recorrido de Excavación de Tumbas. El te excavará una tumba por 10 rupias.
Haz que excave en las partes de terreno que hay entre los adoquines. A veces no encontrarás nada, pero con más frecuencia encontrarás rupias. Persevera (te puede llevar varios intentos, así que es mejor que tengas bastantes rupias) y encontrarás una pieza del corazón.



LA TUMBA REAL



Toca la canción de Zelda's Lullaby frente a la lápida real. Esta desaparecerá dejando al descubierto la entrada a la Tumba Real.



Tienes que matar a todos los Keese, para que puedas abrir la puerta y poder seguir adelante. Al principio están durmiendo y es muy difícil ubicarlos.



Ignora a los Redead de la habitación contigua, y corre lo más rápido que puedas por el lado izquierdo del recinto. Si te tardas mucho, te congelarán por tus pisadas y te chuparán la vida en un instante. ¿Suena demasiado divertido como para perdérselo? Estás en lo correcto.



En la tumba, lee la inscripción y te aprenderás la Canción del Sol. Esta te permitirá convertir el día en noche y viceversa. También es útil para evitar a los Redead cuando quieras salir, pues podrás congelarlos.

▽ Jala de esta lápida sin marca. Bajo ella se encuentra un Redead. Mátalo y en recompensa te llevarás una pieza del corazón.



◁ Jala hacia atrás esta lápida marcada con flores. Bajo ella encontrarás un cofre que contiene el escudo Hylian. Hay un muro que se puede romper detrás del cofre, aunque necesitarás arrojarle bombas para que ceda. Detrás encontrarás una fuente encantada.

Ofrécele la máscara de espantos al tipo joven que vaga de día por el cementerio Kakariko. El pobre chiquillo no tiene amigos y debe buscar en qué entretenerse. ▷



ARTICULOS ESPECIALES:

2 X PIEZA DEL CORAZÓN 

2 X SKULLTULA DE ORO 

ESCUDO HYLIAN 

LA CANCIÓN DEL SOL. 

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS.
Aquí tienes una lista de los horrores que tendrás que enfrentar en el cementerio Kakariko.

POE.
A los muertos no les gusta que los molesten, así que estos espectros se aparecen cuando andas fisgoneando en las tumbas. Cuando desaparecen y solamente se ve el halo, son invulnerables, así que mejor protégete con el escudo. Atácalos con la espada cuando se materialicen de nuevo.



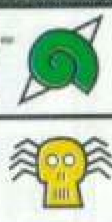
REDEAD.
Estas criaturas tipo zombie te pueden congelar en el sitio que estés con su agudo chillido. Sin embargo, se mueven con mucha lentitud, así que mientras los conserves a distancia, estarás a salvo. Pero en caso de que decidas pelear con ellos, tienes que atacarlos por la retaguardia, porque solamente pueden emitir su penetrante chillido cuando te ven. Puedes darles una sopa de su propio chocolate con la canción del Sol, porque con ella los congelas a ellos.



KEESE.
Estos murciélagos son una molestia porque atacan desde arriba y son pequeños, lo que dificulta mucho atinarles. Sin embargo, son blancos fáciles cuando están dormidos. La mejor arma que puedes usar contra ellos es una de tipo arrojadiza como la resortera o el bumerang. Agachándote bajo el escudo Hylian es la manera más efectiva de protegerte.



ARTICULOS ESPECIALES:

CUCHILLA GIRATORIA MÁGICA 

2 X SKULLTULA DE ORO 

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS.

Aquí tienes una lista de los horrores que tendrás que enfrentar en el sendero a la Montaña de la Muerte.

SKULLTULA.

Aquí te vas a encontrar a la variedad troglodita. Es mejor que te deshagas de ellos con la resortera, antes de que comiences el ascenso.



TEKTITE

Ten cuidado con su ataque de salto, pero en cualquier caso, protégete con el escudo, y remátalos con unos cuantos tajos de tu espada.



DEATH MOUNTAIN TRAIL

Sendero a la Montaña de la Muerte. La Montaña de la Muerte domina el horizonte de Hyrule, y de acuerdo con las leyendas populares, puedes adivinar el estado de la tierra desde la nube obscura que hay arriba. Pero el camino de ascenso puede ser peligroso. Cuídate de las rocas del tamaño de un auto familiar que caen de pronto...



Hay una gran caverna encantada detrás de este muro que puedes derribar a bombazos. Parte el muro y toca la canción de cuna de Zelda en el interior. A cambio obtendrás un metro mágico y la cuchilla giratoria de ataque.

Esta es la entrada al cráter de la Montaña de la Muerte. Siendo tan joven, no vas a durar mucho tiempo aquí, tan sólo ocho segundos por un corazón completo de energía que tengas. También podrás encontrar un par de artículos, un Skulltula de Oro y una pieza de corazón, pero tendrás que regresar cuando seas adulto, equipado con un traje resistente al fuego, para explorarlo completamente...





¡Cuidado con las erupciones! En cuanto veas caer las piedras al rojo vivo, protégete con el escudo Hylian. Así estarás fuera de peligro, aunque lluevan piedras del tamaño de un carro.



Una vez que tengas en tu poder el brazalete Goron, toma la bomba Flor y déjala caer sobre el acantilado. Si lo haces bien debes haber volado la roca que hay abajo, que está sellando la entrada a la caverna de Dodongo.

Si ya tienes la Piedra de la Agonía, oirás un ruido sordo en este círculo de piedras. Tienes que tocar la canción de las tormentas para abrir la gruta secreta que hay abajo. En el interior encontrarás una impresionante gema de 200 rupias.





Vuela esta roca para revelar una gruta oculta. En el interior hay una vaca y una carga de corazones de recuperación.

Entierra un bicho en la parcela de suelo para encontrar un Skulltula de Oro. Y mientras lo haces, planta también aquí un frijol mágico.





Necesitarás de bombas para volar las rocas sólidas que bloquean el camino hacia las partes más elevadas de la Montaña de la Muerte. Es más, tendrás que calcular muy bien el momento para desalojar la que está en la cima, para hacerla explotar en el aire.



Esta parte del muro se ve sospechosa, así que vuélala. Te alegrarás de haberlo hecho, porque en su interior hay un Skulltula de Oro.

GORON CITY

Ciudad Goron se encuentra en las faldas de la Montaña de la Muerte, lo que no es una sorpresa es que sea el hogar de los Gorones. A estos seres grandes y adorables les encanta rodar por ahí y su platillo favorito son las rocas.



ARTICULOS ESPECIALES:
BRAZALETE GORON
SKULLTULA DE ORO
MEJOR BOLSA PARA BOMBAS
PIEZA DEL CORAZÓN



Hay un Skulltula de Oro escondido en este cajón si te las arreglas para sujetarlo.

Arroja una bomba para que puedas detener al Goron que rueda por aquí. Tienes que hacerlo en el sitio preciso, en donde el sendero se dirige hacia una sección cubierta. Esto aumentará tu capacidad para llevar bombas.



La tienda se encuentra detrás de esta pared que puedes tirar a bombazos.





Puedes llegar a esta habitación llena de rocas, ya sea caminando con cuidado por la cuerda floja, o bien, simplemente haciendo volar las tres rocas grandes que bloquean el voladizo. Pon las bombas solamente cerca de las rocas de tono más claro, las otras no se pueden destruir de esta manera. Mediante el viejo truco de prueba y error podrás encontrar un par de pequeños cofres que contienen algunas chucherías...

Enciende un bastón Deku con la antorcha que se encuentra en la cámara Darunia, y rápidamente enciende las antorchas apagadas de afuera. Tendrás que ser muy rápido para encenderlas todas, antes de que se consuma tu bastón. El jarrón grande que se encuentra en el centro del recinto comenzará a rodar. ¿Qué puede significar?





Toca la canción de Saria al Darunia. El sabe reconocer una buena melodía cuando la escucha, y se pondrá a bailar como un lunático. Se pondrá tan feliz, que te dará un brazalete Goron, que es muy útil para recoger cosas pesadas. Como las flores bomba...



Para volar estas flores bomba, y abrir el paso a los árboles perdidos, arranca una del muro (si estás usando el brazalete Goron) o enciende el bastón Deku con una de las antorchas que están a la entrada del paso. Primero tendrás que encender estas antorchas, encendiendo un bastón Deku en la cámara principal que está debajo y corriendo escaleras arriba, como hacen los atletas con la antorcha olímpica.

Hay cuatro series de muros que tendrás que volar para abrirte camino hasta aquí, pero no tienes que molestarte, porque ahí dentro te dirán que regreses en siete años más...



Toca la canción de Zelda's Lullaby mientras estás de pie sobre el lujoso tapete de entrada a la cámara de Darunia, que es el jefe Goron.



Una vez que has puesto a bailar al jarrón grande, arrójale una bomba al interior. Si lo haces bien tendrás un premio. Uno de los posibles premios, es una pieza de corazón.



SPECIAL ITEMS:
BOLSA PARA LAS BOMBAS 
5 X SKULLTULA DE ORO 

CAVERNA DODONGO



¿Así que estás dispuesto a hacerle un favor al viejo Goron, verdad? Darunia y su pueblo se mueren de hambre, dado que los Dodongos han tomado la residencia en las despensas de Goron, las cavernas que están bajo el sendero a la Montaña de la Muerte. Si logras vencer al rey Dodongo, entonces Darunia, te regalará algo que demostrará ser de vital importancia para tu búsqueda...

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS
Aquí tienes una lista de los horrores que enfrentarás en la caverna Dodongo.

BEAMOS.
Estos entes disparan láseres, pero los puedes hacer pedazos usando las bombas; sin embargo, por lo general es mejor simplemente evitarlos, porque no se mueven y su rayo láser se puede bloquear con toda facilidad.



BEBÉS DODONGO.
Se les matar con suma facilidad, pero ten la precaución de correr antes de que les explote la concha.



LIZALFOS.
Estos seres brincan por todos lados como canguros locos, y son las primera criaturas contra las que tendrás un auténtico duelo de espadachines.
Protégete con el escudo y atízales justo al momento después de su ataque. Cuando estén a punto de perder, tratarán de escapar, así que tienes que correr tras ellos para rematarlos.



DODONGOS.
Estos escupe fuego explotan cuando los matas. Su punto débil es la cola, así que tienes que rodearlos para llegar a la espalda y atacar con la espada, ahí



1er. Piso



28 Arroja una bomba a la mitad del recinto para resquebrajar el piso. Déjate caer a la guarida de los Dodongo.



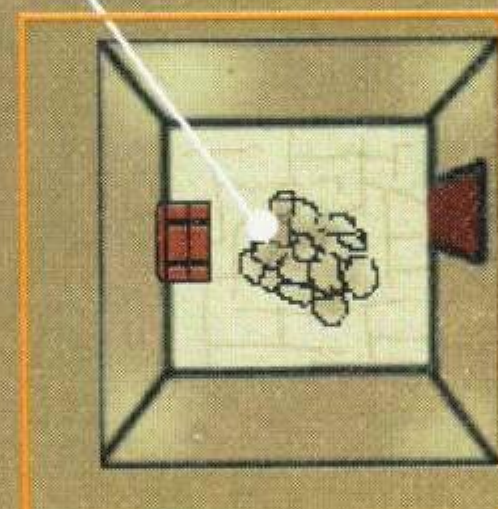
27 Este cofre contiene una buena dotación de bombas. Vas a necesitarlas...



26 Empuja este bloque cuesta abajo por el paso y arrójalo al hoyo que hay en el centro de la cámara. Esto abre la puerta para seguir tu camino.

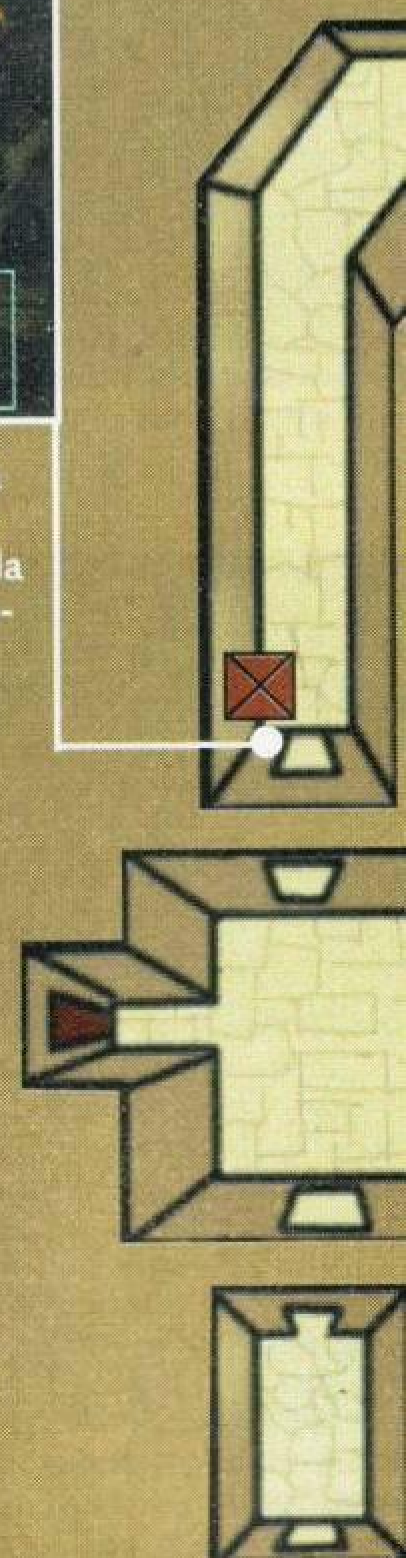


31 Y aquí lo tienes... ¡el Skulltula de Oro! Ah, por cierto, solamente podrás obtener esto, después de que la plataforma móvil de la caverna principal llegue a su máxima altura.



30 Hay un Skulltula de Oro más que puedes conseguir en la caverna Dodongo, pero deberás salir del calabozo, volver a entrar y luego desplazarte por él en reversa.
Tienes que llegar a la parte superior de las escaleras grandes. Hay una enredadera por la que puedes trepar hasta el nicho que se encuentra arriba.







11 Pon una flor bomba en el espacio que queda entre las dos flores bomba frente al pedestal. Solamente hasta que todas vuelan en serie aparecen los escalones.

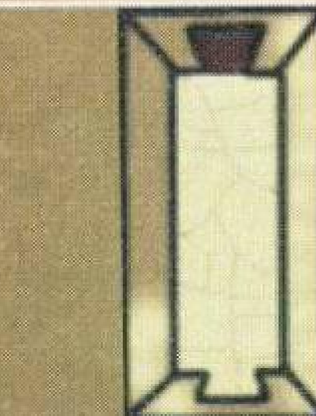


9 Asegúrate de llevarte el mapa del calabozo que está en el cofre detrás del muro.



10 Vuela esta pared. En el recinto que hay detrás, se encuentra un Armos protegiendo un cofre que contienen la brújula.





1 Arroja una flor bomba a este débil muro, que oculta la entrada. Esta te revela el camino hacia el interior.



25 Vuela esta estatua y encontrarás un Skulltula de Oro oculto.



8 Acciona este interruptor para que puedas abrir la puerta atrancada en el lado opuesto de la cantera de lava.



DINOSAURIO INFERNAL REY DE LOS DODONGOS.
PUNTO DÉBIL: LA BOCA.

29 Al igual que sucede con todos los otros jefes, en realidad es una presa fácil, cuando sabes cómo hacerlo. Corre hacia el Rey Dodongo cuando esté tomando aliento para rostizarte, y arrójale una bomba al hocico.
Y mientras queda pasmado por la sorpresa, aprovéchate y dale uno o dos tajos con tu espada. Párate en el banco de la piscina de lava, en una de las esquinas cuando se haga bolita y ruede hacia ti.
Aquí estarás a salvo de la embestida, y también de su aliento de fuego. Repite el ataque hasta que no sea más que una pequeña salamandra.



Después de que hayas eliminado al Rey Dodongo y tengas el contenedor de corazón completo, vete por el alución. Saldrás al sendero de la Montaña de la Muerte, en donde Darunia te regalará el Rubí de Goron, la piedra espiritual de los Gorones.





CLAVES

- BEAMOS
- FLOR BOMBA
- ARMOS
- ESTATUA QUE EMPUJAS
- KEESE DE FUEGO
- MATORRAL DEKU
- LIZALFOS
- ANTORCHA ENCENDIDA
- ANTORCHA APAGADA
- COFRE
- INTERRUPTOR
- PIEDRA PARLANTE
- HOJA REBANADORA
- SKULLTULAS DE ORO
- BLOQUE QUE PUEDES EMPUJAR
- DODONGO
- BEBE DODONGO
- INTERRUPTOR OCULAR

7 Enciende las tres antorchas apagadas con un bastón Deku, y poder abrir la puerta atrancada, pero cuídate de esos Dodongos.





6 Sacrifica a estos dos Lizalfos para abrir la puerta.

2 Utiliza las flores bomba para volar estos débiles muros. En el interior se encuentra una piedra parlante, el otro te mostrará un pasadizo.

5 Empuja la estatua para que caiga en el interruptor y así puedas abrir la puerta.



32 Tendrás que regresar mucho después y tocar la canción del Espantapájaros para poder encargarte de este amigo, muy bien oculto.

3 Mata a un bebé Dodongo que está cerca de esta sección de muro rompible, porque con la explosión de su concha, quedará abierta. Claro que como alternativa, es mucho más fácil si llevas suficientes bombas.



4 Aquí hay un Skulltula de Oro, pero cuídate de esos malditos Keese.



ARMOS.
Al tocar estas estatuas, cobran vida. La única forma de deshacerte de ellas, es con una bomba, cuando se estén moviendo.



2o. PISO



12 Aquí tienes un Skulltula de Oro. Ya sabes el procedimiento...

24 Rompe este muro para obtener un escudo Deku, o bien, si ya tienes uno, recibirás 5 rupias.





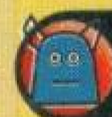
21 En el interior de este cofre está la bolsa de bombas. Procura no vomitar cuando descubras de qué material la hicieron. ¿No debería ser la bolsa para cocinar tripas de carnero?

CLAVES

 BEAMOS

 FLOR BOMBA

 ARMOS

 ESTATUA QUE PUEDAS EMPUJAR

 KEESE DE FUEGO

 MATORRAL DEKU

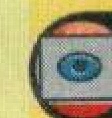
 LIZALFOS

 ANTORCHA ENCENDIDA

 ANTORCHA APAGADA

 COFRE

 INTERRUPTOR

 PIEDRA PARLANTE

 HOJA REBANADORA

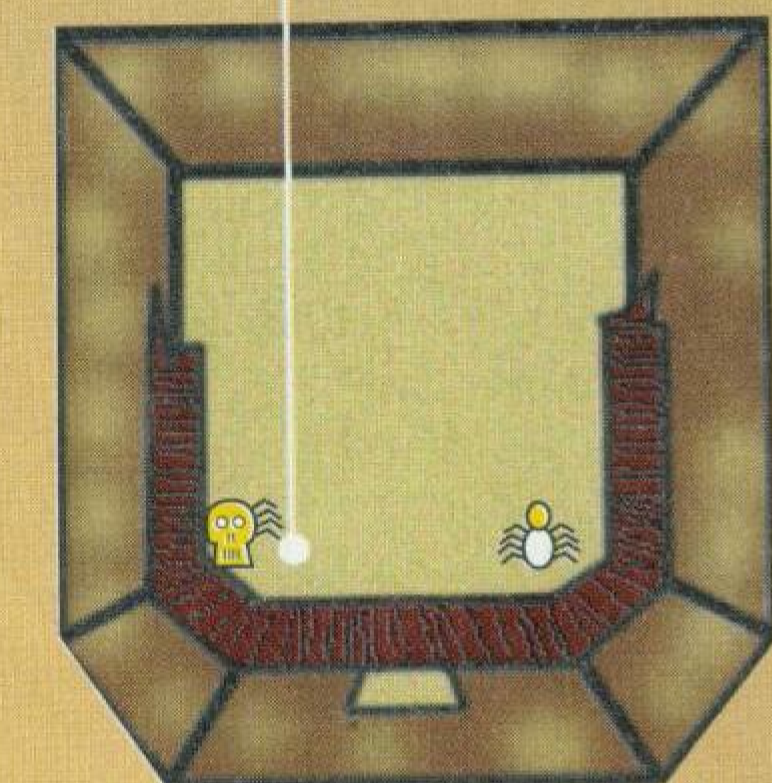
 SKULLTULAS DE ORO

 BLOQUE QUE PUEDES EMPUJAR

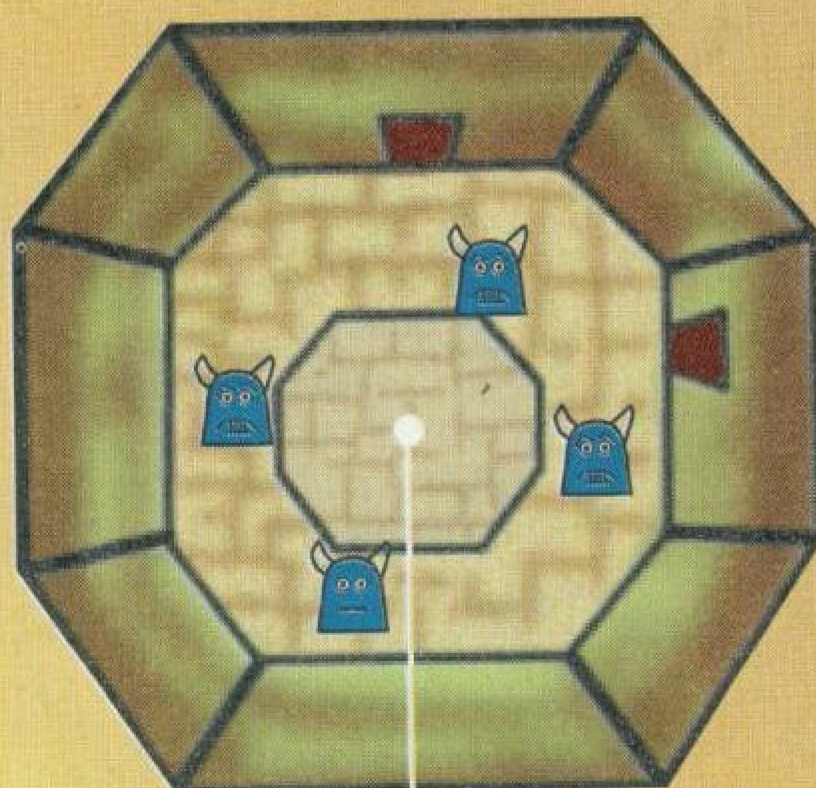
 DODONGO

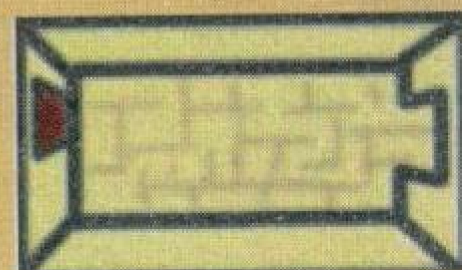
 BEBÉ DODONGO

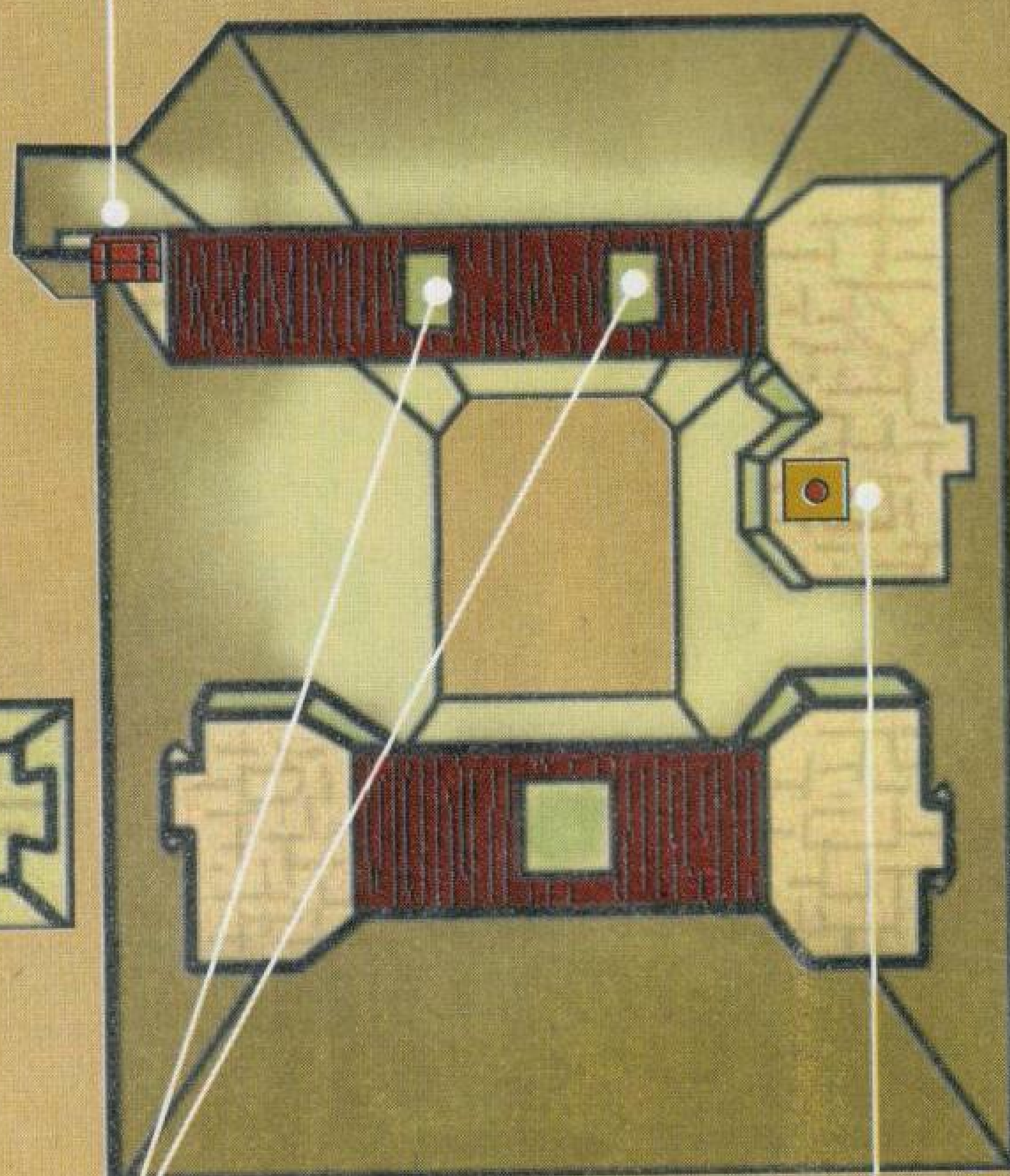
 INTERRUPTOR OCULAR













13 Empuja esta estatua para quitarla del camino de la escalinata, y golpea el interruptor que está en la parte superior para abrir la puerta. Pero ten cuidado porque las otras estatuas son en realidad Armos, y no son nada amables con los intrusos.



23 Camina hacia los espacios del puente colgante que está sobre la calavera del Dodongo gigante. Déjale caer una bomba en cada cuenca de los ojos, para que abra la boca.



22 Presiona el interruptor para hacer que una de las plataformas elevadoras llegue hasta la parte superior del último piso. Práctico, si soportas una caída.



19 Si andas bajo de energía, hay un par de corazones de recuperación por aquí.



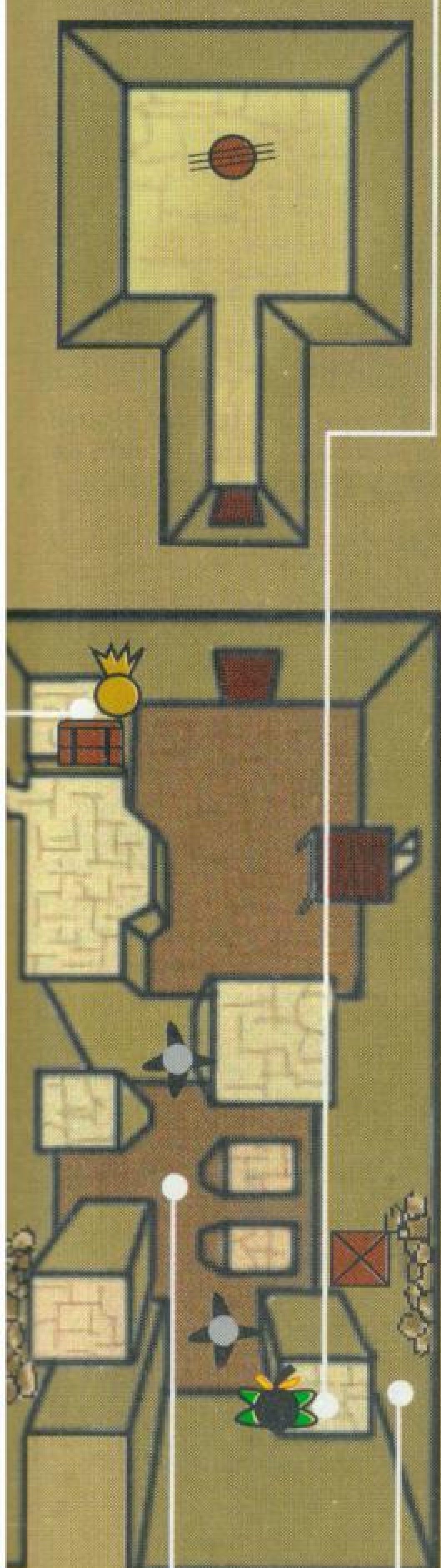
16 Una vez que llegues a la parte superior de esta columna, recoge la flor bomba y arrójasela al muro frágil. ¡Tiene su chiste, pero es posible hacerlo! Si fallas, simplemente tienes que esperar a que crezca otra.

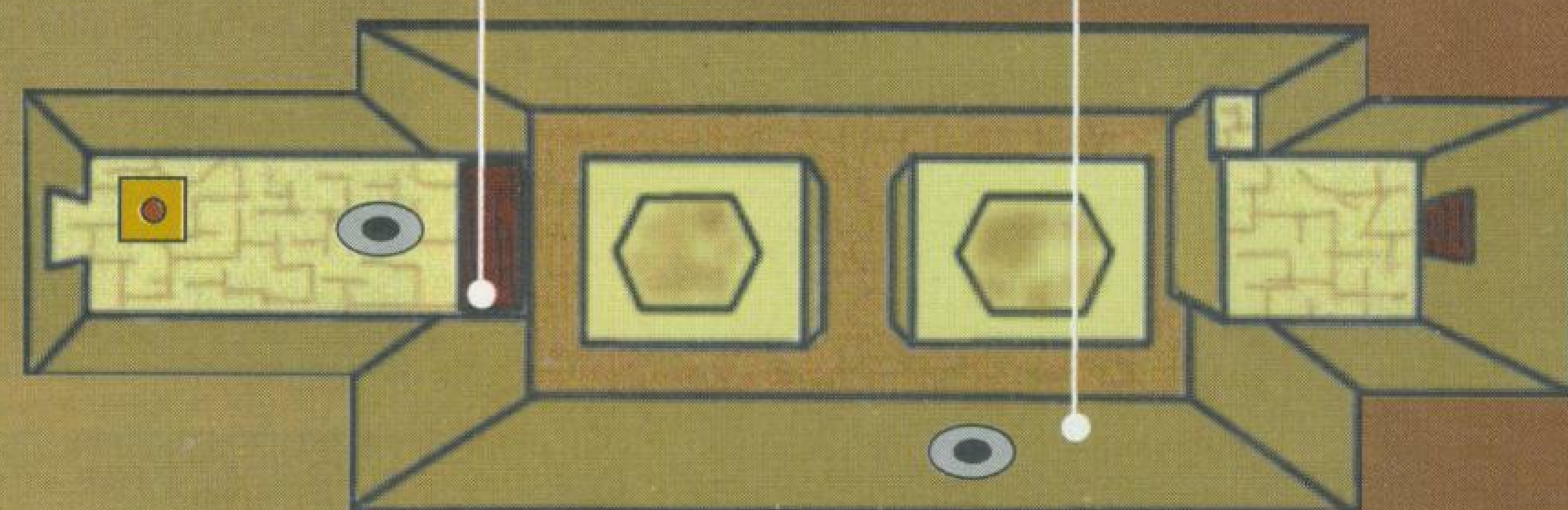
18 Da cuenta de estos dos Lizalfos, y luego dirígete hacia la siguiente puerta.

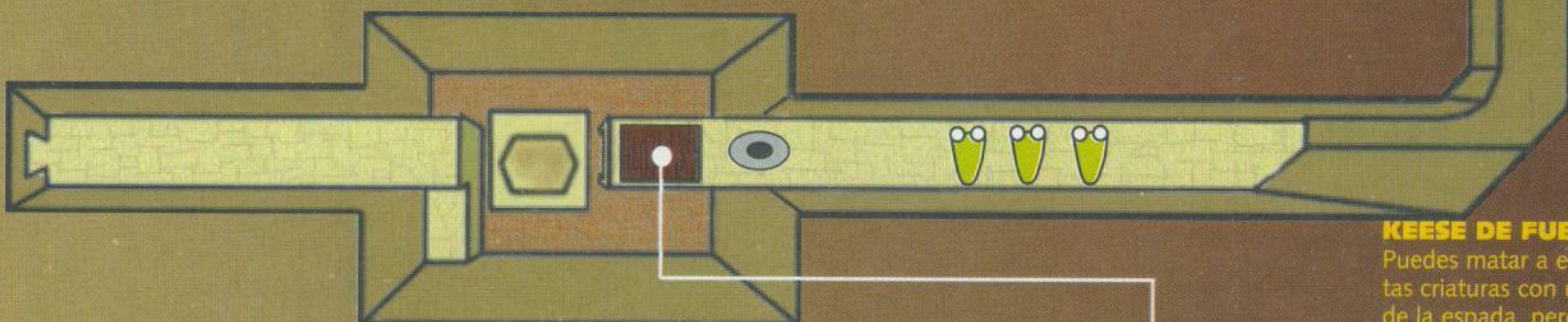


20 Catapulta los dos símbolos de los ojos para apagar el fuego. El primero es muy sencillo, pero para el segundo tienes que saltar a la plataforma y voltear 90 grados a la izquierda.











14 Cuídate de estas hojas rebanadoras. Usa el objetivo Z para verlas venir doblando las esquinas.



15 Hay un corazón secreto de recuperación detrás de este bloque que tienes que empujar.



17 Arroja el símbolo del ojo con la catapulta para extinguir las llamas de la plataforma.

KEESE DE FUEGO.
Puedes matar a estas malditas criaturas con un solo tajo de la espada, pero resultan una molestia cuando atacan. La mejor estrategia de defensa es refugiarte bajo el escudo Hylian cuando se te acerquen (el escudo Deku se quemará al contacto con las llamas). Rebotarán contra el escudo y quedarán atontados por un momento, en cuyo punto sus llamas se extinguirán. Encáralos, apúntales con el botón Z y dales su merecido.



ARTICULOS ESPECIALES:
- 10 X FRIJOLES MÁGICOS
- 2 X SKULLTULAS DE ORO
- 4 X PIEZA DEL CORAZÓN

EL RIO DE ZORA

El camino al Río de Zora está bloqueado, hasta que dominas el arte de hacer volar las cosas con las bombas. Una vez que cuentes con tu propia dotación de bombas, puedes usarlas para despejar el camino.

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS.
Aquí tienes una lista de los horrores que enfrentarás en el Río de Zora.

OCTOROK.
Básicamente se trata de un matorral Deku acuático. Apúntales con el botón Z y regrésales sus misiles por donde vinieron.



TEKTITES AZULES.
Como los basiliscos acuáticos, éstos pueden caminar sobre la superficie del río, y son una verdadera lata cuando estás en el agua. Nada hacia la orilla y llévalos a tierra seca, en donde son presas fáciles.





Esta bestia come frijoles está muy consciente de las leyes de la oferta y la demanda. Al principio, te venderá sus frijoles mágicos por 10 rupias, pero en cada venta posterior, irá aumentando el precio 10 rupias más. Y solamente le puedes comprar un máximo de 10.



Sujeta al Cuco y úsalo para atravesar el río.



Vuela las rocas con una bomba.

¿Ves esos sapos que se te quedan viendo? Tócales una de las canciones grises, mientras estás parado sobre el tronco y te pagarán 50 rupias. Salvo por la canción de las tormentas, por la cual te pagarán con una pieza del corazón. Una vez que hayas terminado de tocar todas las canciones, podrás jugar a atrapar el insecto. Tienes que presionar los botones correctos en la cruceta para hacer el salto de rana correspondiente, y comerte el insecto que sobrevuela por encima. Tienes que ser muy rápido, porque pueden perder interés y volver a sus bebidas. El patrón siempre es el mismo. Es así: A, L, R, D, L, R, D, A, D, A, D, R, L, A.



La manera más fácil de apoderarte de esta pieza de corazón es saltar hacia la saliente con el Cuco. Suéltate del ave en el último momento, y te sujetarás de la saliente. Impúlsate hacia arriba y tendrás la pieza del corazón.





Si te las has arreglado para traer al Cuco hasta aquí, te será fácil planear hasta el otro lado para apoderarte de esta pieza de corazón.

Toca la canción de Zelda's Lullaby frente a esta catarata. El flujo de agua será más lenta por un momento, lo que te permitirá saltar a la caverna que está detrás de la caída de agua.

Hay un Skulltula de Oro en la escalinata, cerca de la entrada a los dominios de Zora.





Bucea a través de este túnel de aquí con la escama de plata y tendrás un atajo hacia los árboles perdidos.



Utiliza el Cuco para cruzar este estrecho paso, abajo hay un flujo de agua moviéndose a gran velocidad. Para llegar hasta este punto, ya debes haber dominado el arte de aventarte desde el ave hasta las salientes, trepar a la cima y volver a atraparla en el aire.



Arrójale una bomba a la roca, para dejar expuesta la entrada a la fuente encantada.

Planta uno de los frijoles mágicos que acabas de comprar, en este terreno.



Ataca rodando a este árbol para que caiga un Skulltula de Oro de las ramas.



Si buscas con cuidado, encontrarás una gruta por aquí...

DOMINIOS Y FUENTE DE ZORA

ARTICULOS ESPECIALES:
PIEZA DEL CORAZÓN
ESCAMA DE PLATA
VIENTO MÁGICO DE FARORE
2 X SKULLTULAS DE ORO

Zora es una comunidad semiacuática que hay detrás de la catarata. En esta área no hay mucho que represente una amenaza, pero en cambio sí hay mucho que ganar. En el centro de la fuente de Zora está Lord Jabu Jabu, un pez enorme. Aunque no lo creas, parte de su misión es meterte a sus entrañas. Pero, antes de que sigas el ejemplo de Jonás, asegúrate de visitar primero a cierta hada que habita por los alrededores...



La princesa Ruto, junto con la tercera piedra espiritual, que es el zafiro de Zora, se encuentra en las entrañas de Lord Jabu Jabu. Para hacer que abra la bocota, muéstrale un pescado dentro de una botella, y él abrirá la boca grande, grande...



¿Necesitas un pescado embotellado? Tienes que atraparlo usando una botella vacía en las aguas poco profundas, cerca del círculo de piedras.



Toca la canción de las tormentas en la isla y se abrirá una fuente encantada.



Con la escama de plata en tu poder, este túnel es un atajo excelente hacia el Lago Hylia. Lo cual es magnífico cuando andas detrás de un mensaje en la botella...

Vuela estas rocas y encontrarás una gran fuente encantada. Toca la canción de cuna de Zelda a la adorable dama que está en el interior, y te darán una muestra del viento de Farore.





Dale un tope con la cabeza al árbol para que caiga un Skulltula de Oro.



Para apoderarte de la escama de plata, ve a la parte superior de la catarata y participa en el juego de las inmersiones por 20 rupias. Tienes que recoger las cinco rupias que se encuentran en el fondo del lago, en el plazo de tiempo que te dan. Recoge las cinco, regresa a la parte superior de la catarata, y te darán la escama de plata. Ahora te podrás sumergir hasta por seis segundo



Para lograr que el Rey Zora mueva su gordo trasero, párate en el podio, y preséntale el mensaje de Ruto.



Tendrás que mover muy rápido los pies para hacer que aparezca el cofre que contiene la pieza del corazón. Enciende un bastón Deku cerca de donde el Rey Zora tiene apostado su gordo trasero, y usa el bastón para encender la antorcha que está a medio camino escaleras abajo. Ahora usa otro bastón, y corre como poseso por el chamuco, para que puedas encender las otras cuatro antorchas que están más abajo. Hay una afuera de la tienda, una cerca del círculo de piedras y una a cada lado de la catarata.

EN LAS ENTRAÑAS DE JABU JABU

En las entrañas de Jabu Jabu. Este estómago kilométrico del gran dios pez Jabu Jabu puede ser una prueba difícil. En el interior encontrarás algunas bestias de gran peligrosidad, y para rescatar a la princesa Rutu tendrás que usar la cabeza. Cuídate de los muchos enemigos que te pueden electrocutar en esta parte.

ARTICULOS ESPECIALES:
BOOMERANG
3 X SKULLTULAS DE ORO

ATRIBUTOS DE LAS CRIATURAS.
Aquí tienes una lista de los horrores que enfrentarás en las entrañas de Jabu Jabu.

OCTOROK.
Es una especie de matorral Deku acuático. Estas criaturas están enraizadas en el lugar que las encuentres, pero es posible que te disparen. Les puedes regresar sus proyectiles, haciéndolos rebotar contra tu escudo Deku. Cuando te acerques, ellos se van a esconder, así que mejor deshazte de ellos desde lejos.



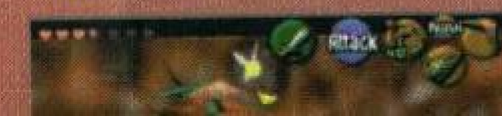
TAILPASARAN.
Si estas cosas te tocan, te darán una descarga muy desagradable. Tienes que golpearlas en la cola, que se pueden marcar apuntando con Z. Realmente vas a necesitar el bumerang para despachar este asunto.



COLA CARNOSA.
Para deshacerte de ellos, apuntales con el botón Z y arrójales el bumerang apuntando a la delgada sección de en medio, que es su punto débil. No te les acerques demasiado, o recibirás un golpe en la confusión.



RAYAS.
Te puedes deshacer de este molesto pez usando un ataque giratorio, cuando se dejan caer para atacarte, en su forma expandida.



1er. PISO



△ **13** Despacha a este Cola Carnosa, y luego a todos los Biri que le siguen. Esto abre un nuevo pasaje en algún lado

7 Párate sobre este interruptor con la princesa sobre tus hombros, la combinación del peso de ambos, abre la puerta. Deja a su majestad pescado en el interruptor y entra por la puerta. ▽





△ **12** Usa el bumerang contra este Cola Carnosa, para despejar este pasaje al exterior.

ANÉMONA BIONADE BIOELÉCTRICA.
PUNTO DÉBIL: LA PARTE INFERIOR BLANDA DEL ABDOMEN.

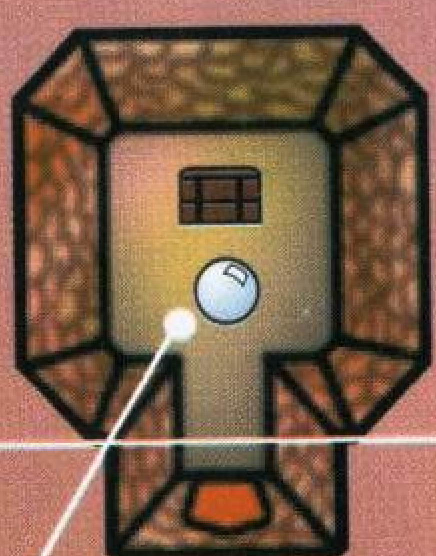
22 El truco para matar a esta gelatinosa criatura es moverse en círculo alrededor de él, y atacarlo con el botón Z continuamente. Mientras esto pasa, arrójale el bumerang a los tentáculos hasta que ya no pueda usarlos.
En ese momento se agitarán los parásitos medusa que lo acompañan. Golpea su cuerpo para liberarlas, y luego deshazte de ellas con el bumerang. Cuando todas estén muertas, aparecerá otra horda, proveniente de la parte inferior del cuerpo de Bionade. Repite el procedimiento, hasta que hayas destruido toda las medusas. Entonces Bionade te arrojará electricidad por los tentáculos. Golpea la parte inferior de su abdomen con tu bumerang para atontarlo, y finalmente clávale la espada. Repite este ataque hasta que esté listo para entregar el equipo.

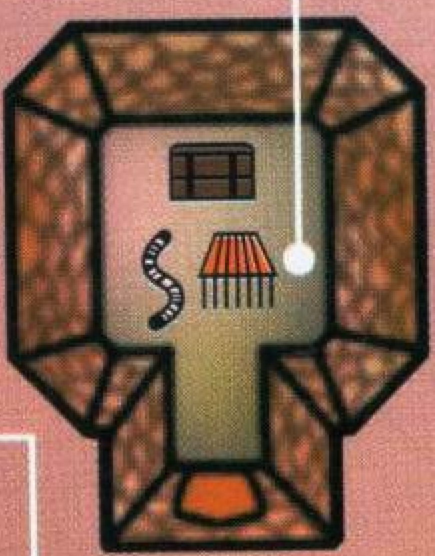


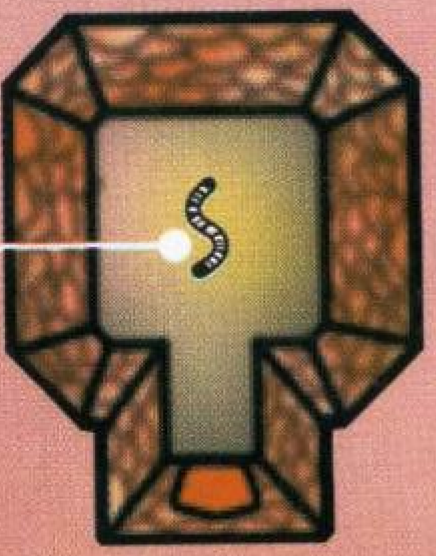




△ **14** Luego de que has vencido a todos los Cola Carnosa, se abre un hueco en este lugar. Déjate caer al compartimiento de abajo. No olvides a la princesa Rutu...

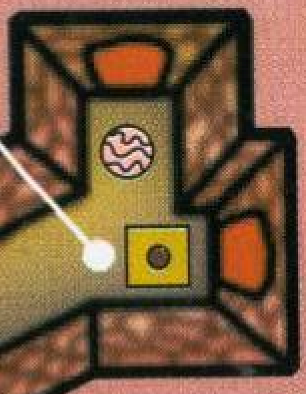


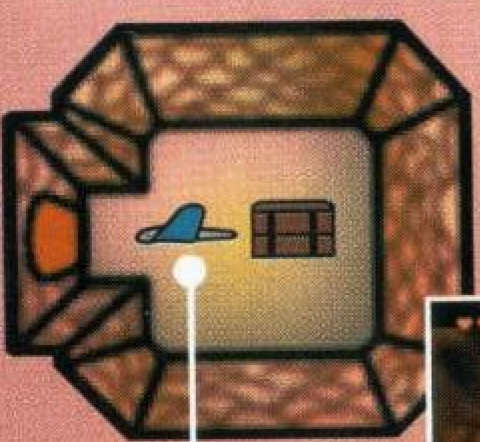




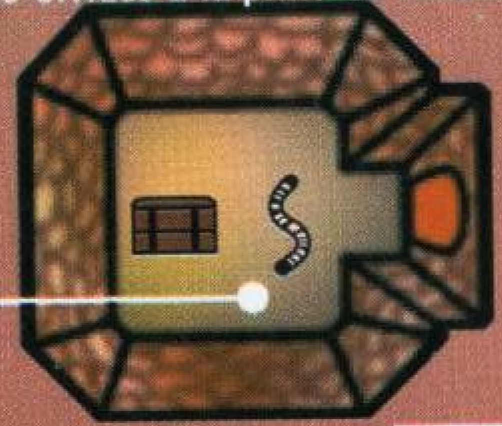








11 Tienes que matar a todos estos Shabom en ▷



8 Mata todas las rayas. Como recompensa tendrás el bumerang. Esta fantás- ▷



BARI.
Esta medusa giratoria aparece de pronto desde arriba, y te ataca con sus tentáculos en forma de guadaña. Puedes deshacerte de ellos arrojándoles el bumerang, porque si los atacas con la espada te darán descargas eléctricas.



SHABOM.
Revienta estas burbujas de las entrañas con un tajo de la espada. Son completamente impredecibles y es posible que tengas que corretearlos, pero es muy frecuente que al reventarlos, tengas a cambio un corazón de recuperación.



BIRI.
Estos bebés de medusa te electrocutarán si los atacas con la espada, así que mejor mantente a distancia, y atácalos con el bumerang o con la resortera.



10 Destruye a este cola carnosa, para abrir el corredor cercano, y apodérate del mapa del calabozo.



9 Toma a la princesa y déjala sobre este interruptor, porque la puerta solamente se mantiene abierta mientras haya un peso sobre el interruptor.



19 Usa el bumerang para paralizar las plataformas tambaleantes. Apresúrate a saltar del otro lado, porque no se quedan quietas mucho tiempo...

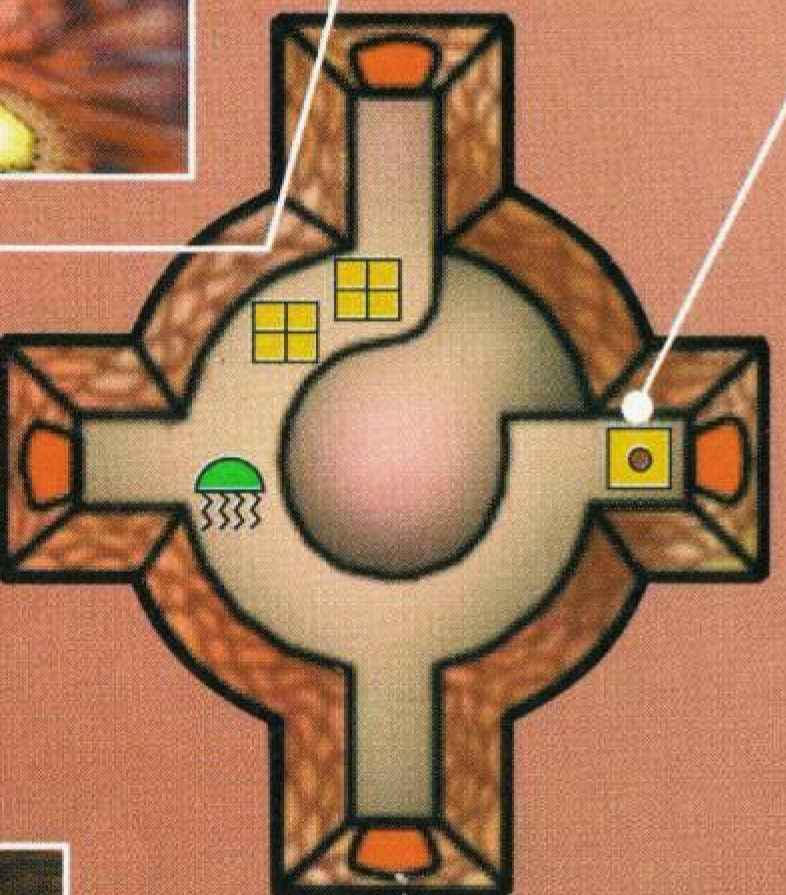


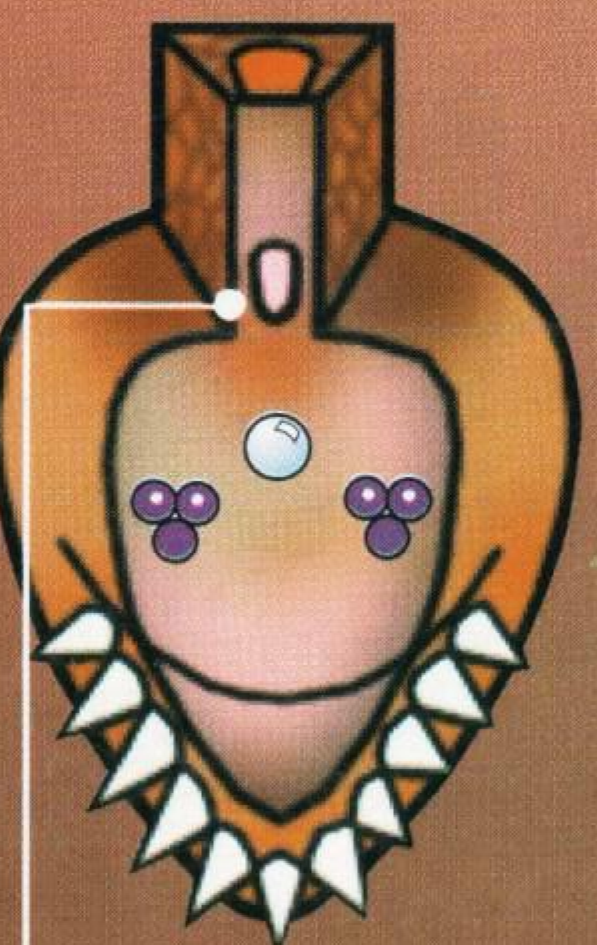
1 Saca tu catapulta y atínale al interruptor Larynx que cuelga del techo. Tu mejor opción es atinarle desde el otro lado del recinto, pasando los Octoroks.

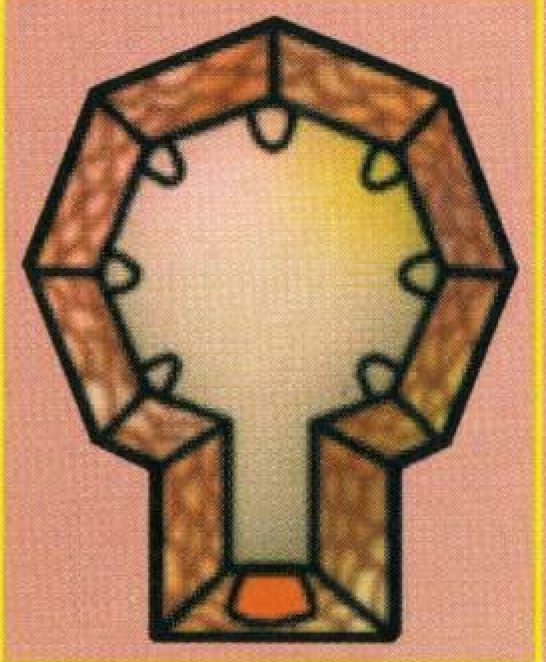




2 Habla con Ruto. Ella está llena de sorpresas y gracias, y al principio no te quiere hacer nada. Ella se desaparecerá en el hoyo más cercano. Deslízate después de ella, síguela y te permitirá que la cargues.
Aunque lo dudes, ella es una preciosa carga, si la pierdes tendrás que regresar todo el camino hasta que la encuentres. Como no puedes pelear con ella a cuestas, cuando te encuentres un enemigo, bájala, deshazte del rival, y luego cárgala de nuevo.









20 Tienes que dejar algo sobre este interruptor para que la puerta se mantenga abierta. Esos cajones pueden ser muy útiles...



21 Tienes que golpear el interruptor Larynx para abrir la puerta de aquí, pero el camino está bloqueado por una pared translúcida. Atácalo con el botón Z desde la parte superior de la plataforma, y usa el bumerang para horadar alrededor del obstáculo.

CLAVES

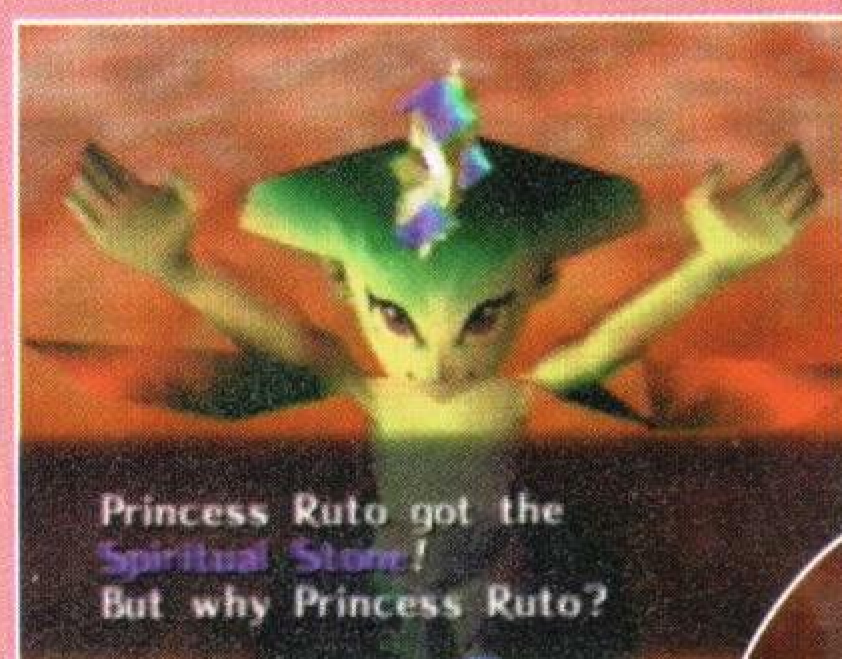
- HOYO EN EL PISO
- INTERRUPTOR LARINYX
- INTERRUPTOR DE PISO
- COLA CARNOSA
- TAIL PASARAN
- RAYAS
- OCTOVOK
- BIRI
- BARI
- SHABOM
- CAJÓN
- PLATAFORMA TAMBALEANTE
- BANDA DE CARNE
- MATORRAL DEKU
- COFRE
- SKULLTULA DE ORO

BASEMENT



17 La plataforma desaparece, junto con la princesa y la piedra, y en su lugar aparecerá un pulpo gigante.
El truco para vencer a este enemigo es atontarlo con el bumerang cuando se acerque para atacarte. Girará sobre sí mismo, y debes aprovechar para golpearlo en la espalda. Como este es el punto débil, puedes atacarlo con la espada.



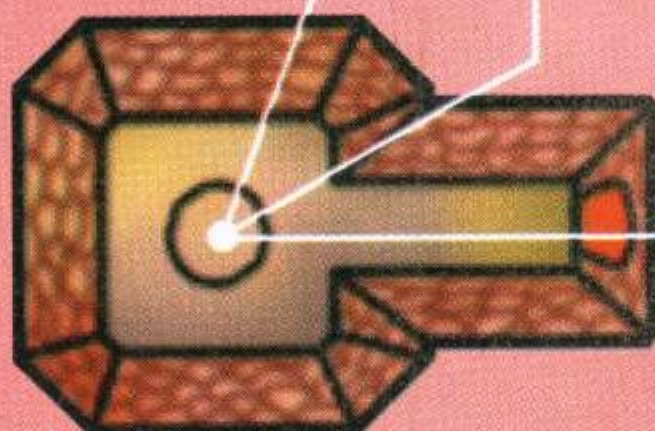


15 Estás en una pl
forma que antes no
accesible. Hay un p
de Skulltulas cerca
aquí, una vez que l
hayas exterminado
tu catapulta, usa el
merang para recobr
los símbolos.



18 La siguiente vez que te ataque, no saldrá huyendo tan rápido, sino que regresará hacia ti nuevamente, así que tendrás que atontarlo dos veces, dejarlo que se voltee, y atontarlo de nuevo para atacarlo desde la retaguardia.
En la siguiente oportunidad, te atacará tres veces. Después de eso, el patrón de ataque disminuye, y saldrá huyendo. Después de unas cuantas veces más, el señor pulpo se derrumba y todo se acaba. O casi...

16 Y aquí tienes la piedra espiritual. Simplemente deja caer a la princesa en la plataforma para terminar el trabajo. Fácil, ¿verdad? Quizás demasiado sencillo...







3 Salta al agua poco profunda y arroja a la princesa hacia la saliente más lejana. Solamente hasta que ella esté del otro lado, debes presionar el interruptor con el que sube el nivel de agua.

4 Mata al Skulltula de Oro en las enredaderas carnívoras, y llévate este símbolo.





6 Deshazte del Octorok, y salta al elevador para volver a subir a la princesa al nivel superior.

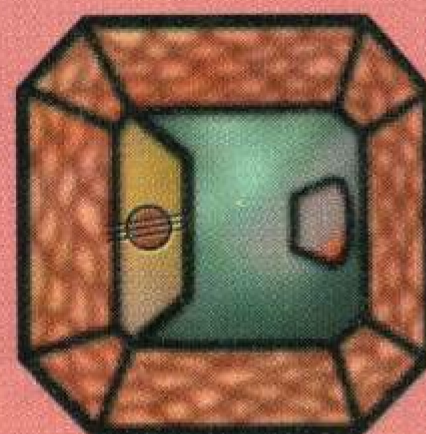


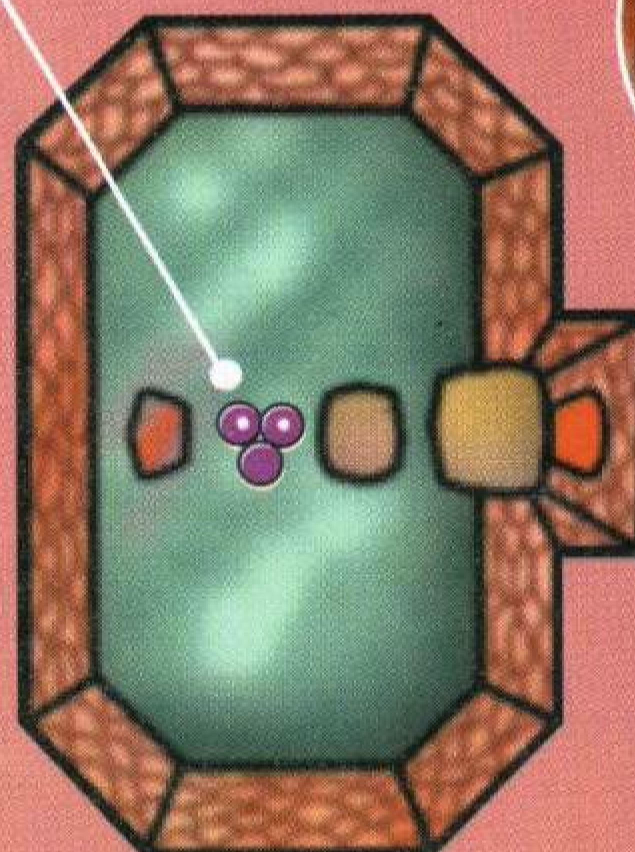
5 Tírale a este interruptor Larynx para abrir la puerta que está más adelante



23 Cuando Bionade esté muerto, dirígete al aluvión. Ruto te regalará el zafiro de Zora. La tercera y última piedra espiritual. ¡Felicidades!







LAGO HYLIA & VALLE GERUDO

ARTICULOS ESPECIALES:
3 X PIEZAS DEL CORAZÓN
BOTELLA
5 X SKULLTULAS DE ORO

Este enorme lago se ubica en el extremo sudoeste de Hyrule. Al principio puede parecerte inaccesible, debido a las altas cercas que impiden el acceso. Sin embargo, hay una escalera recargada a un lado la cerca de la derecha. También puedes llegar aquí saltando en el río en Valle Gerudo, o bien por el pasaje submarino desde los dominios de Zora. En realidad no hay mucho que sea de interés para el joven Link en el Valle Gerudo, y las personas de tu tipo no son bienvenidas para cruzar el puente. Sin embargo, hay un par de cosas útiles que vale la pena ir a recoger, así que adelante, no hagas caso de la mala bienvenida.



Hay una pieza del corazón oculta en un hoyo cuadrado que está detrás de la cascada. Lo puedes tomar ya sea planeando con el Cuco, o bien luchando contra la corriente saltando desde la saliente, en el punto más cerca de la cascada. Tarde o temprano la superarás, y podrás llegar a esta útil pieza del corazón.

Apodérate de este Skulltula de Oro, cuando camines por la tabla.





Vale la pena entablar conversación con este espantapájaros, Pierre y Bonooru, mientras eres joven. No tienes una recompensa de inmediato, pero te será de utilidad cuando hayas crecido. Toca una melodía para Bonooru, cualquier cosa que tenga más de ocho notas. Algo así como U, D, U, D, U, D, U, D será suficiente. El la memorizará para cuando se vuelvan a encontrar...



El pollo puede usarse como un práctico planeador para llegar a esta pieza del corazón, que de otra manera sería inaccesible. Salta del acantilado desde el punto que está más hacia la izquierda. Debes aterrizar en una pequeña saliente, con un cajón en ella. Dentro se encuentra la pieza del corazón.



Hay una parcela de terreno suave aquí, así que planta un frijol mágico, y deja que los bichos hagan el trabajo de encontrar el Skulltula. Puedes llenar tu botella con la leche de vaca, si te sabes la canción de Epona.



Planta un frijol mágico en el terreno blando que está adjunto al laboratorio. Deja caer un bicho en el suelo también, y agrega un Skulltula de Oro más a tu colección.

Te costará 20 rupias participar en el juego final. Tu objetivo es un pez enorme de 4.5 kg, así que sigue tratando hasta que saques un pez así. Te recompensarán con una pieza del corazón.



En el laboratorio, sumérgete con la escama de plata y platica con el anciano. De momento no ganas nada con esto, pero resulta útil más adelante...





Hay un mensaje en la botella cerca del túnel submarino, que conduce al dominio de Zora. El mensaje en el interior es de la princesa Ruto.

EL TEMPLO DEL TIEMPO

Cuando tienes en tu poder las tres piedras espirituales, tu siguiente parada es el Templo del Tiempo. Es un punto vital en el destin Link que se desenvuelve rápidamente. Aquí es donde tienes que dejar atrás las cosas de niños, y aceptar la responsabilidad de se hombre. Después de que hayas completado la siguiente secuencia, las cosas ya no volverán a ser las mismas...

1 Acércate al altar y lee la inscripción. Tendrás que tocar la canción del tiempo en este punto. Observa y asómbrate, mientras las piedras cumplen con su objetivo mágico.





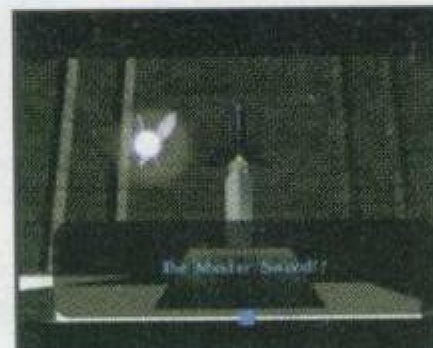


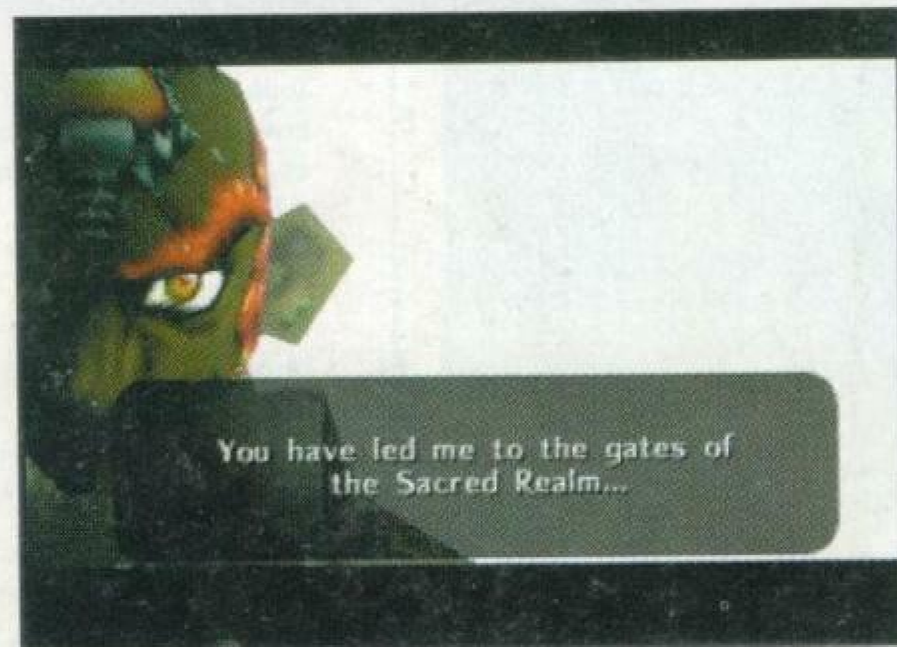
2 Enter the main chamber. Before you, in true Arthurian style, is a sword in a stone. Navi recognises the weapon as the Master Sword, a blade of legend.



3 Haz lo más lógico: acércate a la espada, y sácala de donde está clavada. Aquí es donde la cosas comienzan a complicarse. Nota la profunda mirada de Ganondorf observando atentamente lo que haces.











4 Te verás transportado al templo de la luz, en el corazón mismo del reino sagrado. Acepta el regalo de Rauru, que es el medallón de luz.



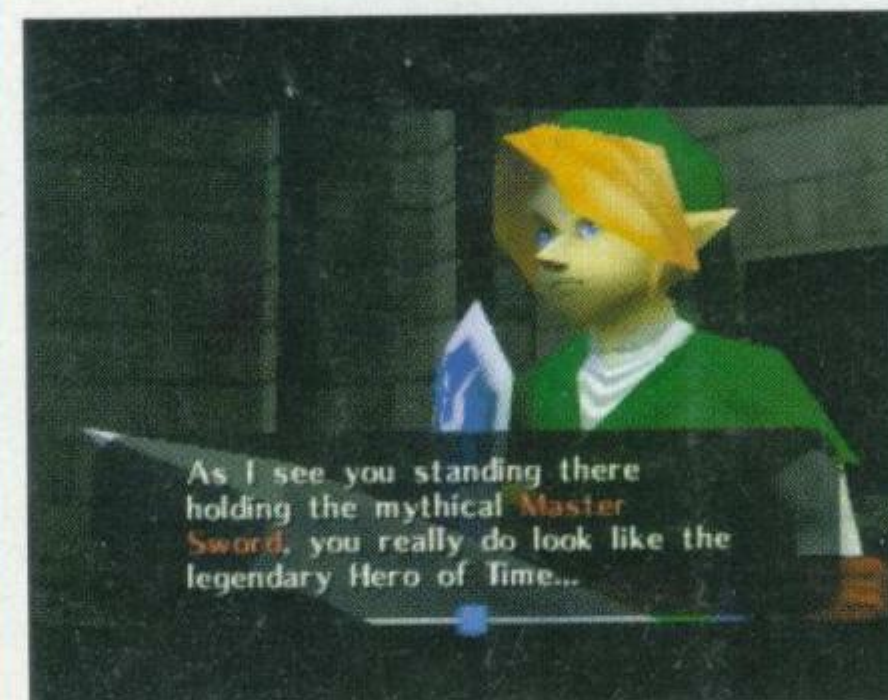




5 Ahora, te verás transportado de nuevo al templo del tiempo. Aquí es donde conoces por primera vez al Sheik de los Sheikas. Y en lo futuro, te encontrarás con mucha frecuencia a este misterioso personaje...

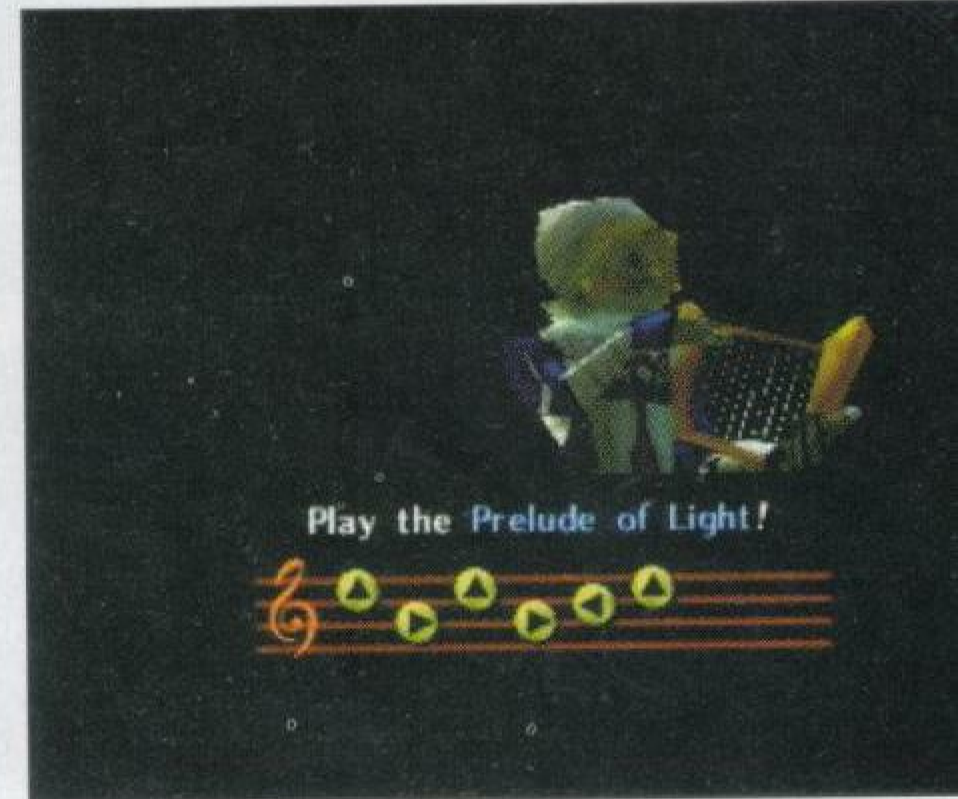






6 Regresa al templo del tiempo, después de que hayas logrado conquistar el templo de fuego, y te encontrarás de nuevo a Sheik. A él te enseñará el Preludio de Luz, una tonadita que te permitirá regresar a voluntad, derecho al templo del tiempo. La estarás usa con suma frecuencia, cuando tengas que cambiar entre de niño a adulto y viceversa, según se requiera.













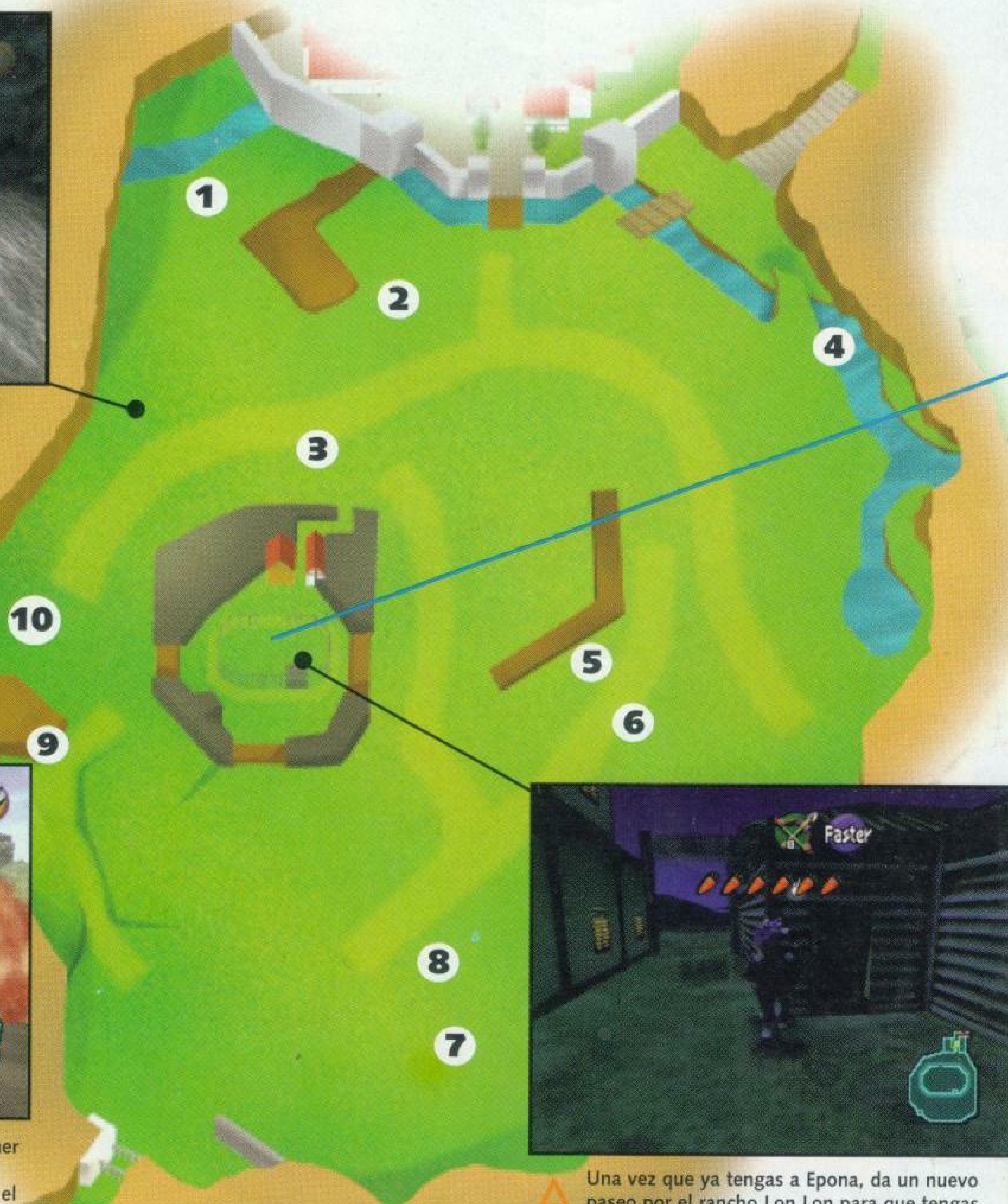
CAMPOS DE HYRULE Y RANCHO LON LONA

ARTÍCULOS ESPECIALES
BOTELLA
SKULLTULA DE ORO
PIEZAS DE CORAZÓN
10 X POES
EPONA
UNA VACA

Recolectar Poes es el objetivo de los campos de Hyrule en la etapa cuando eres adulto, y para esa tarea vas necesitar a Epona. Esta yegüita es esencial para cruzar las amplias praderas en tiempo récord -cosa que es vital cuando tienes que completar la secuencia de truque como adulto-. Link se puede dar cuenta que las cosas en el rancho Lon Lon han cambiando desde que se fue, pues estas tierras tienen un nuevo gobernante, Ingo, dejando al pobre Talon como el chinito. En esta escena es en donde tú rescatas a Epona de los asquerosos establos de Ingo.



Coloca una bomba cerca de la base de este solitario árbol para abrir la gruta secreta. Necesitarás las Iron Boots para poder alcanzar los corazones que están en el estanque.





Primeramente necesitarás el Megaton Hammer para demoler la piedra, y luego coloca una bomba para abrir un hoyo en el piso. Utiliza el Din´s Fire para quemar la telaraña, hay un Skulltula escondido. ¡Ah! Se me olvidaba, también hay una vaca allí abajo.



Una vez que ya tengas a Epona, da un nuevo paseo por el rancho Lon Lon para que tengas una carrera de obstáculos con Malon. Si ganas tendrás tu propia vaca, llévala a la casa del árbol en Kokiri Forest.

EPONA



Dirígete hacia el centro, y habla con Ingo. Por diez rupias, él te dará un aventón. No te subas en un viejo caballo, mejor toca la canción de Epona y ella solita vendrá.



Después de haber montado, habla con Ingo mientras Epona se repone. El te apostará 50 rupias.



Es fácil ganar la primera carrera, sólo manténte adelante de Ingo. Si ganas, si le ganas, te retará nuevamente, sólo que el precio ahora será Epona.



Esta segunda carrera es un poco más difícil ganarle a Ingo. Manténte cerca, pero guarda tres zanahorias como reserva. En el último cuarto de la carrera, deja que tu contador recupere hasta cinco zanahorias, y utilízalas para que en el último tramo de la carrera puedas acelerar a fondo.



Ingo paga su apuesta y te da a Epona, pero no te dejará que salgas de rancho Lon Lon. Así que tendrás que saltar la cerca para escapar, una vez que ya estés afuera podrás dirigirla a voluntad.

A LA CAZA DEL GRAN POE

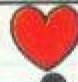
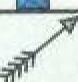
Vende los Poes que habitan en los alrededores de Hyrule al Recolector de Poes que vive en lo que era antes la portería del mercado. Además de pagarte muy bien por tus presas, él te marcará tu tarjeta de recolector de Poes con 100 puntos. Caza todos los 10 Poes (y alcanzarás los 1000 puntos) y tendrás una botella.

Los Poes grandes son mucho más tímidos que sus diminutos primos y se te escurrirán de las manos. Para atraparlos, tendrás que practicar el tiro con arco desde tu yegua.

Cabalga alrededor del área con Epona hasta que ubiques uno, quédate quieto. Diez segundos más tarde reaparecerá y podrás rellenarlo de flechas (de hecho con dos es suficiente). Dominar este tiro puede resultar un poco engañoso, tan pronto como tengas un objetivo éste se empezará mover, así que tienes que ser rápido y preciso.



1. Vas a encontrar un Poe en los arbustos cerca del banco
2. Este fantasmita es famoso, porque espanta alrededor del castillo de Gannondorf. De hecho es un Poe fantasmal.
3. Vas a encontrar otro fantasma cerca del árbol solitario en la entrada de Lon Lon rancho. Aquí vas a encontrar a Sup Poe Malon y Talon.
4. Rápidamente dispárale al duende cerca de las piedras colgantes. Recuerda que estás en una misión para despojar a Gannondorf de Poes.
5. Este es un gran amigo de Spike Milligan, quien escribió una canción sobre él. Este Poe se esconde en la esquina de la pared.
6. Detén al duende que se escapa de entre las piedras, dispárale antes de que se aleje en la distancia.
7. De todos los fantasmas que te toparás éste en especial, es el más gruñón. Pero enfréntalo.
8. Manténte a favor del viento en el área de pasto verde, encara al norte y dispara...
9. El fantasma que asusta en el triángulo de pasto es el más espeluznante.
10. Y por último, busca en el solitario árbol, cerca del camino.

ARTÍCULOS ESPECIALES	
NOCTURNE OF SHADOW	
GOLD SKULLTULA	
2X PIEZAS DE CORAZÓN	
ODD POTION	
LA CANCIÓN DE LAS TORMENTAS	
POCKET EGG	
CUCCOS	
CAPACIDAD DE FLECHAS	

VILLA KAKARIKO

La villa Kakariko se ha mantenido en buenas condiciones durante tu ausencia, ya que las manos malignas no la han afectado mucho. Hay muchas cosas interesantes que hacer, además de muchos secretos.



La vieja bruja de la tienda de las pociones te prepara un exótico brebaje, una vez que le hayas dado el extraño hongo.

Visita al hombre en el molino de viento. El te enseñará la canción de las tormentas.





La pieza de c zón en el mo la puedes ag una vez que yas ganado l rrera a Damp cuando salga la cripta, ent al molino en plataforma m alta.

Regresa a la Villa Kakarik vez que hayas pasado el Temple y tengas flechas fuego. Cuando regreses t varás una desagradable s sa, pero Sheik te enseñar canción Nocturne of Shad para que puedas tener ac al Shadow Temple en el yard.





Párate en la plataforma detrás de la tienda de las pociones y utiliza el Hookshot para subir al techo del edificio. Habla con el chico para que te dé una pieza de corazón.

¿Andas corto de lana? Captura algunos bichos en las botellas y véndeselos.





Habla con la mujer de los Cu cerca del corral. Ella te dará u vo.



Al fin, la construcción en el centro del pueblo ha sido terminada. La galería de tiro es muy parecida a la que estaba en el castillo Hyrule, pero como estás de adulto, tendrás que utilizar el arco, y el orden en que aparecerán los objetivos es al azar. Si logras darle a todos los objetivos, podrás aumentar tu capacidad para llevar flechas.



Hay un Skulltula en superior de la casa l te sobre las cajas de dirige Hookshot al t guo y luego salta al Impa.



Cuando el huevo se esté rompiendo, utiliza el ave para despertar a Talon. Regrésala con la mujer de los Cuccos, ella te dará un Cucco azul.

EL CEMENTERIO KAKARIKO

ARTÍCULOS ESPECIALES

2 x PIEZAS DE CORAZON 

HOOKSHOT 

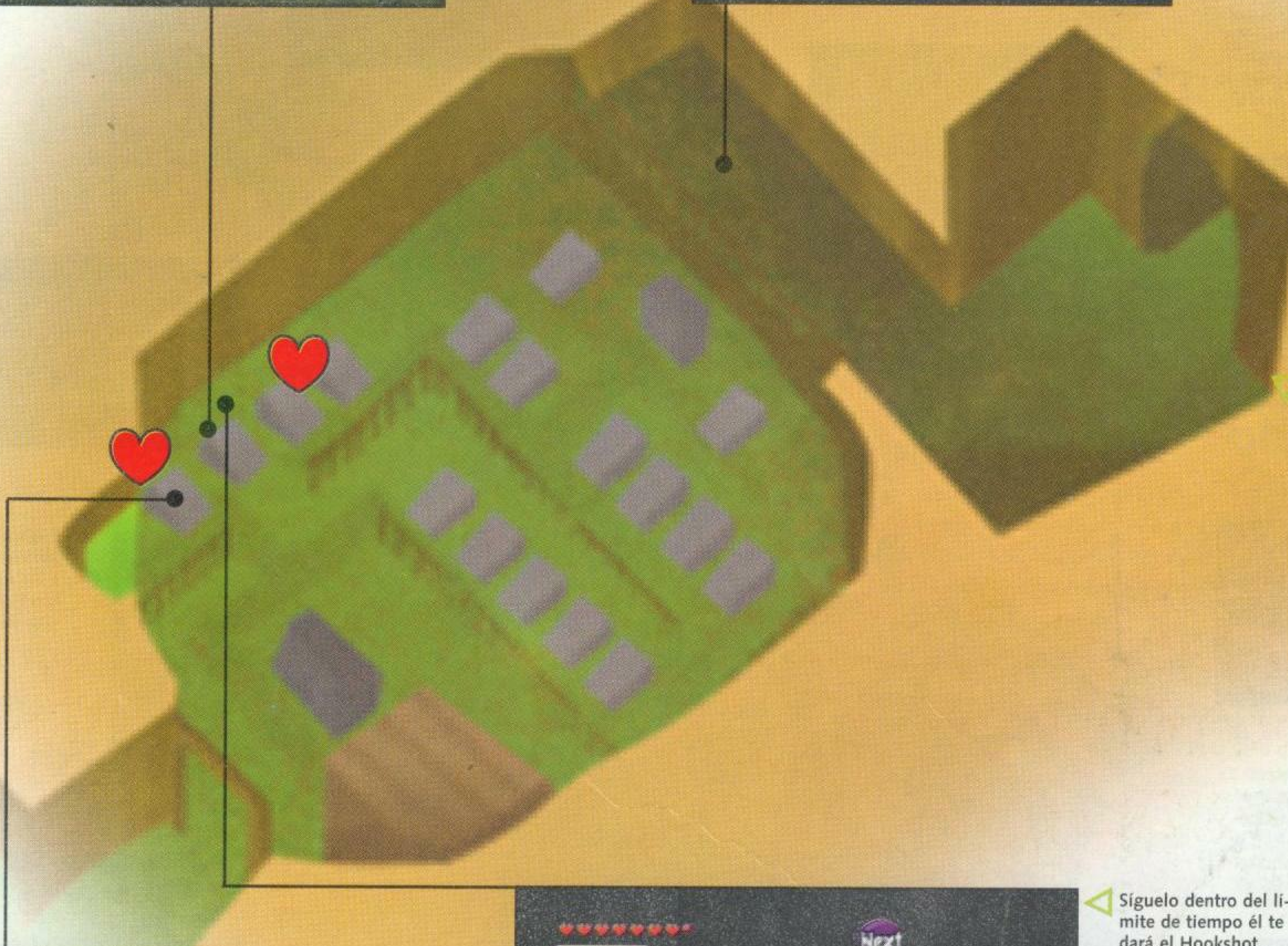
Hay una oportunidad de encontrarse a un viejo amigo en este lugar: Dampe, el sepulturero. Sólo que hay un problemita, en esta ocasión estará de muy mal humor.

Abre la cripta de Dampe (es la que tiene flores al frente, junto a la plataforma de hojas) y entra a la tumba.





Una vez que ya conozcas el Nocturne of Shadow, puedes ir a la plataforma en la parte trasera del cementerio. Prende todas las antorchas con el Din´s Fire para accesar al Time Temple.





EL TESORO DE DAMPE.
Párate en esta plataforma de hoja que nació gracias a que plantaste las semillas cuando eras niño. Esta plataforma te llevará a donde está el cofre con la pieza de corazón.



Síguelo dentro del limite de tiempo él te dará el Hookshot. Ten siempre en mente que los giros frontales son más rápidos que correr.

Repite este proceso en menos de un minuto y Dampe te dará una pieza de corazón.

LOS BOSQUES PERDIDOS, BOSQUE KOKIRI Y LA PRADERA DEL BOSQUE SAGRADO

SPECIAL ITEMS:

- CANCIÓN MINUET OF THE FOREST
- 3 X SKULLTULA DE ORO
- HONGO
- SIERRA POACHER

Las cosas han cambiado desde que hiciste tus maletas y te fuiste a otros mundos. Hay monstruos por todas partes y muchas metas que conquistar. ¡Ten cuidado con los Morblin! Sus ataques pueden resultar muy molestos.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS

Aquí tienes una pequeña lista de las nauseabundas criaturas con las que tendrás que enfrentarte en los bosques perdidos, sagrados y en la pradera Kokiri.

MORBLIN

¡Si te ven, ya te fregaste! Están dotados con lanzas y te pondrán fuera de combate en un dos por tres. La mejor táctica contra ellos es caminar pegado a la pared (presiona el botón Z para caminar lateralmente); dispárales en la espalda con el Hookshot.



OCTOROCK

Estas criaturas están escondidas en húmedos ductos los cuales les sirven de escondite después de atacar. Nuestro consejo es que simplemente los eviten.



DEKU BABA

¡La hierba mala nunca muere! Y desde tu ausencia han desarrollado sus técnicas de ataque. Simplemente mátalas desde lejos o camina lento para no despertarlas, y con la espada pártelas en dos.





Antes de entrar a cualquier calabozo posterior, se te advertirá que debes de pasar a la fuente de las hadas a capturar algunas. Sólo con botella en mano, atrápalas. Recuerda que ellas te recuperarán el medidor de vida en el momento en que lo necesites.



Para hacer que Morblin explote, utiliza tus mejores mañas. Por ejemplo, él siempre te apunta cuando estás en posición fija, para evitar daño sólo zigzagueas y será más fácil eliminarlo o simplemente activa una Bombchu. Con tres dominarás a la bestia.



Utiliza el Hookshot para subir por el árbol y poder entrar a la plataforma de Forest Temple.



La hoja mágica la puedes usar en los campos de Hyrule como una alfombra mágica. Sólo salta cuando estés sobre el puente de madera.



¿En dónde esta Saria? En su lugar está el misterioso Sheik, que te enseña el Minuet of the Forest. A partir de este momento puedes regresar e irte hacia la fuente de las hadas que está cerca de ahí.



Avanza lentamente por las esquinas del laberinto y dispárale a los Morblins en las espalda con tu Hookshot, ¡aguas! Si te ven, ya te fregaste.



Da un paseo con la hoja mágica para recolectar rupias.



Usa el cokiri para despertar al hombre. El te dará un hongo medio raro. Sólo tienes un par de minutos para llevarlo a la vieja bruja en la Villa Kakariko, así que puedes hacer uso de la hoja voladora y de tu confiable amiga Epona.



Regresa con la pócima mágica, y ¡oh!, sorpresa, el tipo ya no está. Dáselo a la niña, quien está en su lugar y te dará la Poacher's Saw.

Este es el Top Ten que está estremeciendo los campos de Hyrule

CANCIONES

ZELDA'S LULLABY



EPONA'S SONG



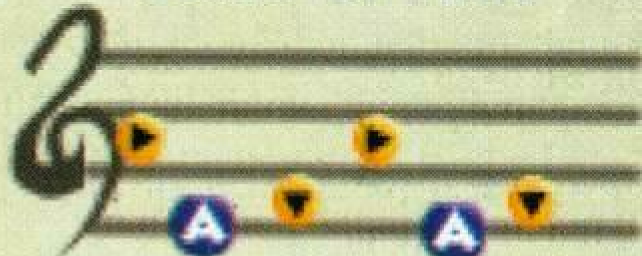
SARIA'S SONG



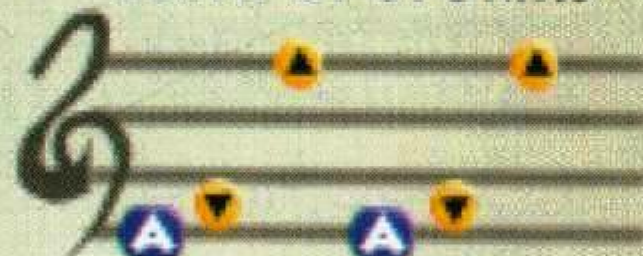
SUN'S SONG



SONG OF TIME



SONG OF STORMS



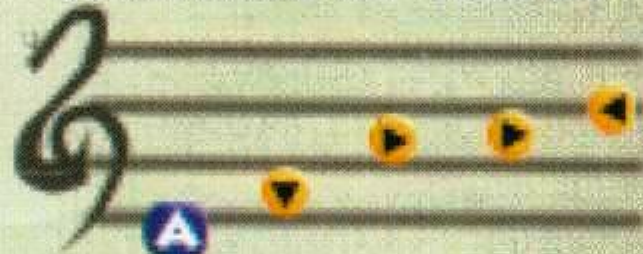
MINUET OF FOREST



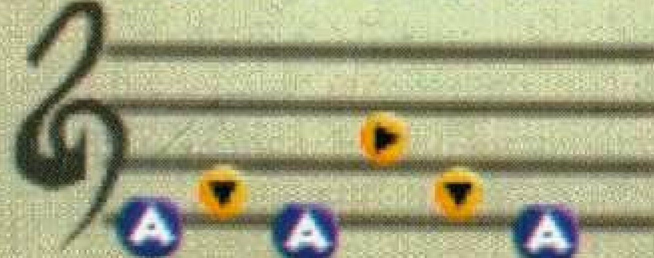
BOLERO OF FIRE



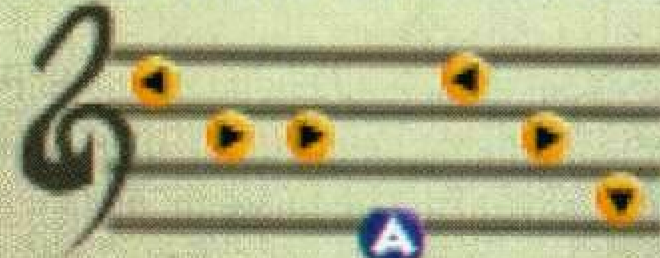
SERENADE OF WATER



REQUIEM OF SPIRIT



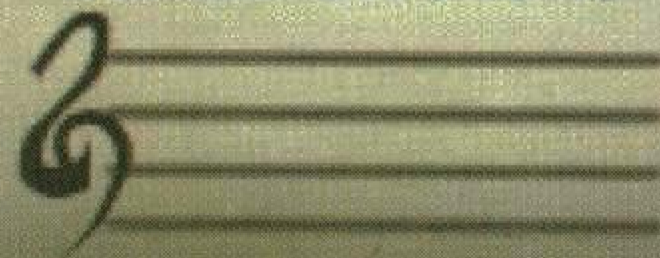
NOCTURNE OF SHADOW



PRELUDE OF LIGHT



SCARECROW'S SONG



ARTÍCULOS ESPECIALES
EL ARCO DE LAS HADAS
5 X SKULLTULAS DE ORO

FOREST TEMPLE

Este es el primer lugar para sentir la mano maligna de Gannondorf. También es el lugar para encontrar el arco de las hadas. Esta arma indispensable te ayudará a eliminar a las criaturas malignas y te permitirá alcanzar los interruptores lejanos. El arco es básico para este calabozo.

CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS
Aquí te damos una lista de las criaturas más nefastas con las que tendrás que enfrentarte en el Forest Temple...

WOLFO
Bloquea su ataque, y contragolpéalo mientras su guardia está baja.



STALFOS
Bloquea su ataque, y atácalo inmediatamente. Agreden por tiempos, así que acaba con él primero y después síguete con los demás.



BURBUJA AZUL
Cuando vuela hacia ti, bloquéala con tu escudo, y revientala contra el suelo. Atácala de frente mientras está indefensa.



LA BURBUJA VERDE
Ataca cuando el fuego verde se desvanezca, dale una paliza cuando esté abajo.



WALLMASTER
Sabrás que se acerca cuando veas una sombra sobre ti creciendo. Cuando esto pase, estate pendiente cuando pare. En el instante en que esto suceda, muévete y gira para tenerla de frente hacia el lugar en donde está la sombra. El Wallmaster se caerá.



CLAVES

- DEKU BABA
- SKULLTULA
- WOLFOS
- STALFOS
- BURBUJA AZUL
- BURBUJA VERDE
- AGUAS PROFUNDAS
- ENCIENDE ANTORCHAS
- WALL MASTER
- COFRE
- ESCALERA
- INTERRUPTOR
- BOSS POE
- SKULLTULA DE ORO
- PUSH BLOCKS
- OCTOROK
- VIÑEDOS
- HOOKSHOT
- INTERRUPTOR OCULAR
- RETRATO DE POE

1er. PISO



19 Mata la burbuja azul para escapar del cuarto.

22 Debes derrotar al Floormaster, así como también a su amigo, para poder abrir el cofre con la pequeña llave.



9 Sube por la plataforma que estaba obstruida por el primer bloque, y empuja el segundo bloque tan lejos como te lo permita.

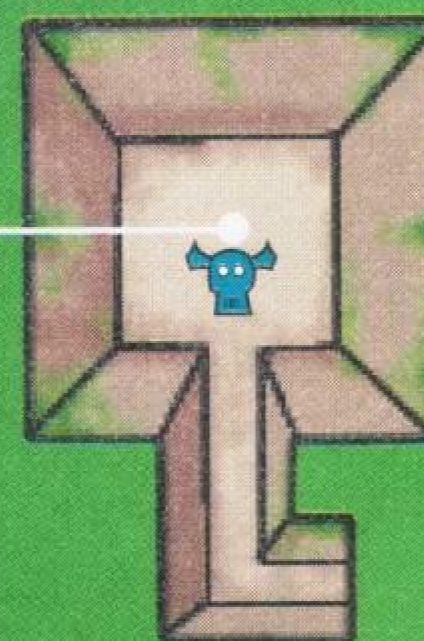




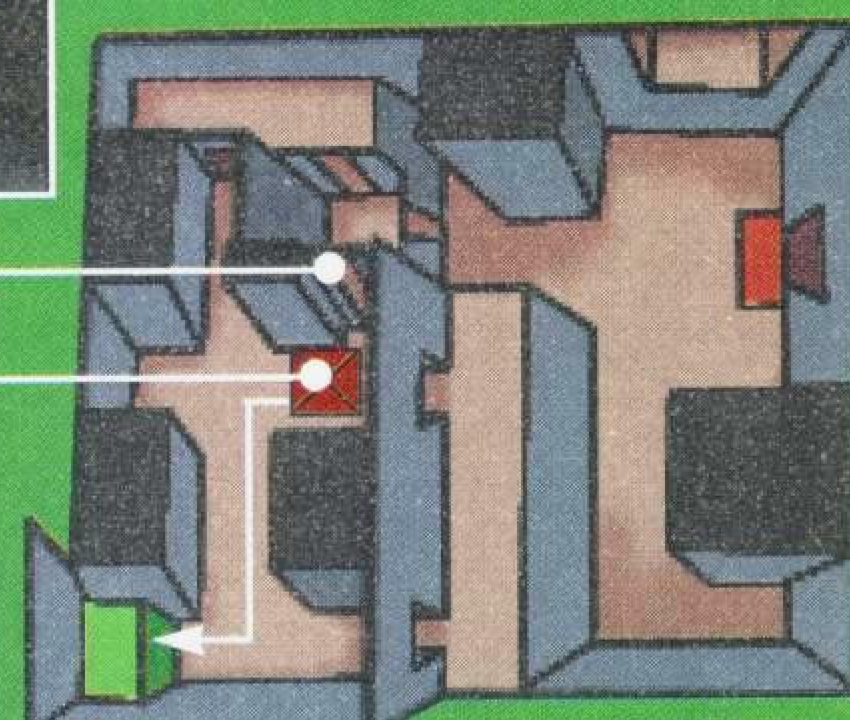
8 Empuja este bloque desde su nicho, rodéalo hasta quedar del otro lado y empújalo en dirección a las flechas al hueco adecuado.

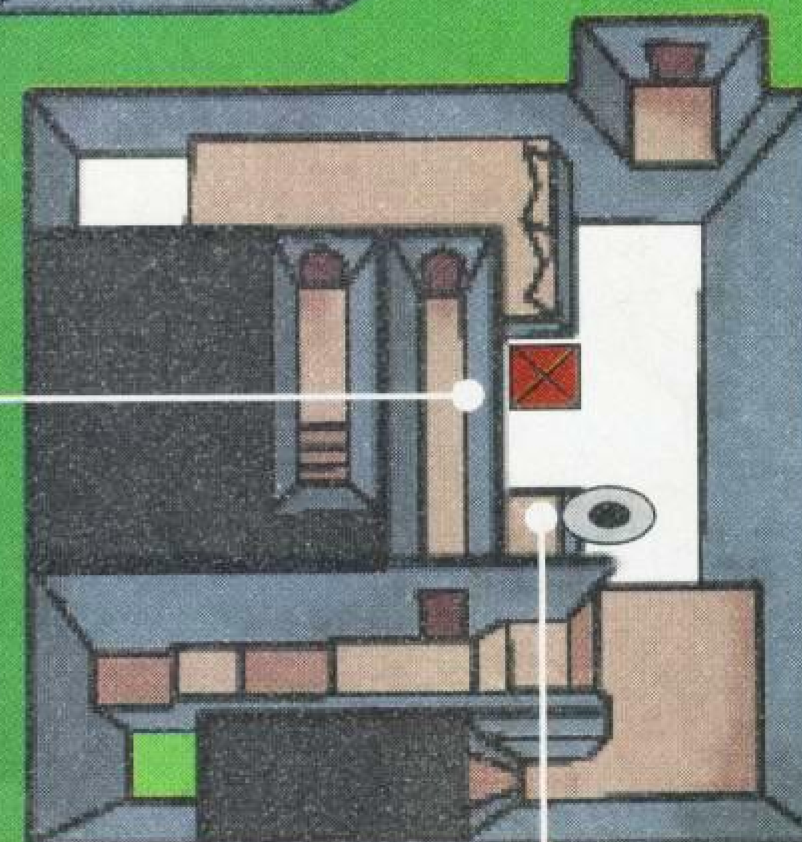


10 Ahora súbete al primer bloque, y empuja el segundo bloque a todo lo largo del túnel.







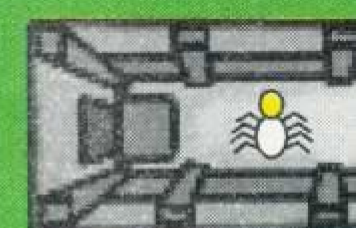




16 Dispárale al interruptor del ojo en la pared con el arco. Serás recompensado con un cofre con flechas.



20 Si optas por agarrar los cora-nes de recuperación, cuida de n caerte. Si lo haces lo pagarás ca Y perderás el Skulltula de oro. tea hasta la pared al lado de la plataforma





3 Ejecuta la canció de las tormentas pa ra destruir este blo que de tiempo.



4 Dispárale a los dos Skulltulas de la parte de abajo en el viñedo para que puedas subir. Esquiva al tercero, ya que está muy lejos para que le dispares.



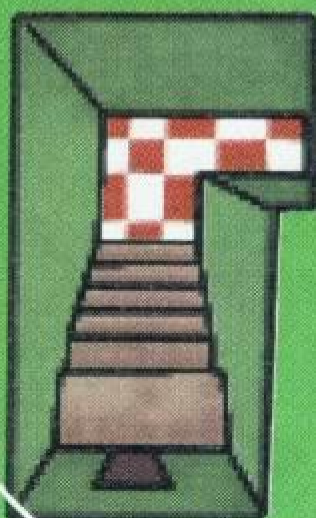
2 Pelea con los Stalfos. Cuando los mates te darán una pequeña llave.

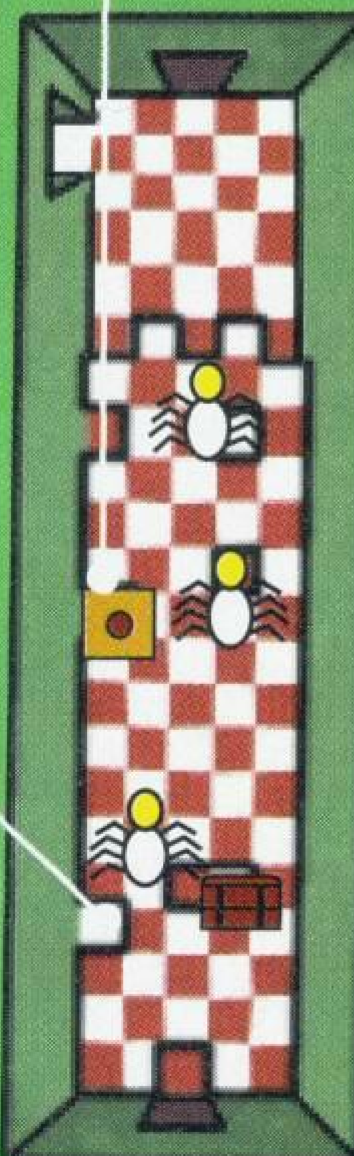


27 Desde el interruptor, corre al cofre, en él hay flechas y marcarás otro lugar asegurado.



26 Observa el techo que se está cayendo para darte cuenta de los cuadros que son seguros, y así puedas buscar las sombras en los cuadros, los cuales te guiarán a donde están los Skulltulas. Corre hacia el interruptor para abrir la puerta.





Desde el techo sólo te tomará dos golpes para matar, pero los wallmaster se dividirán en tres bebés cuando los mates; mátalos antes de que crezcan. Si permites que el Wallmaster caiga sobre ti, te matará y tendrás que empezar nuevamente.

BOSS POE

Estos chamacos generalmente atacan con giros, de los cuales te puedes defender fácilmente si utilizas el escudo. Fíjate bien, mientras se vuelven invisibles. Para hacerles daño, atácalas mientras son visibles y cuando su giro haya terminado.

OCTOROK

Estas criaturas de agua están enraizadas en los cuadros negros, pero te disparan. Su artillería puede ser rechazada utilizando simplemente el escudo. Cuando te acerques se esconderán, así que noquéalos desde la distancia.



DEKU BABA

Después de que Baba te ataque, él será vulnerable por algunos segundos, un par de espadazos lo pondrán fuera de combate. ¡Ojo con los extragrandes!, ellos contarán con un golpe extra que tendrás que resolver y además tendrán un rango más grande de ataque.

21 Dispara tu Hookshot para pasar por alto esta plataforma y alcanza el Skulltula de oro que está cerca de la pared más cercana.







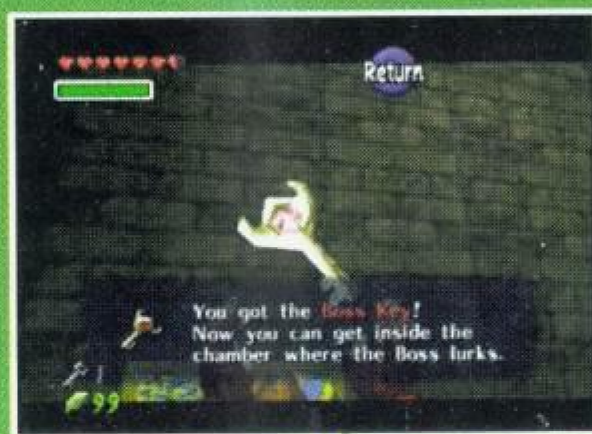
28 Dispárale al retrato de Poe. Los bloques te caerán del techo. Sólo tendrás un minuto para ponerlos en orden y formar la figura del Poe (uno de los bloques no sirve) ¡Apúrale! Si no te enviarán de nueva cuenta al inicio. Después de haber completado el rompecabezas, mata al Boss Poe y podrás salir sin problemas.

1 Sube por los viñedos para alcanzar la copa del árbol. Dispara tu Hookshot al cofre para acercarte nuevamente. Dentro encontrarás la primera de las llaves.

29 El Boss final está acompañado por tres imágenes que son falsas. Apunta con el botón Z y elimínalos de un solo tiro. Si le das al Poe correcto, todas las demás imágenes desaparecerán, dándote la oportunidad de enfrentar al verdadero. Cuando termines con él aparecerá tu recompensa en el centro del cuarto.



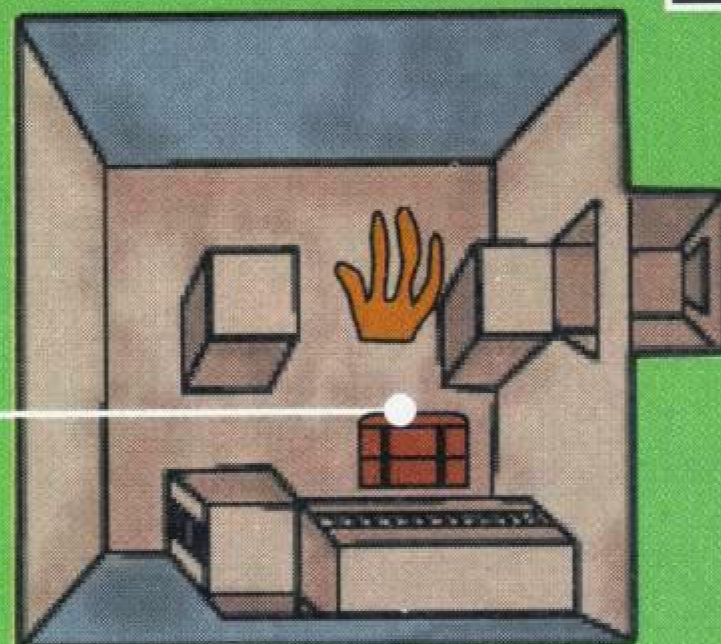
2o. PISO



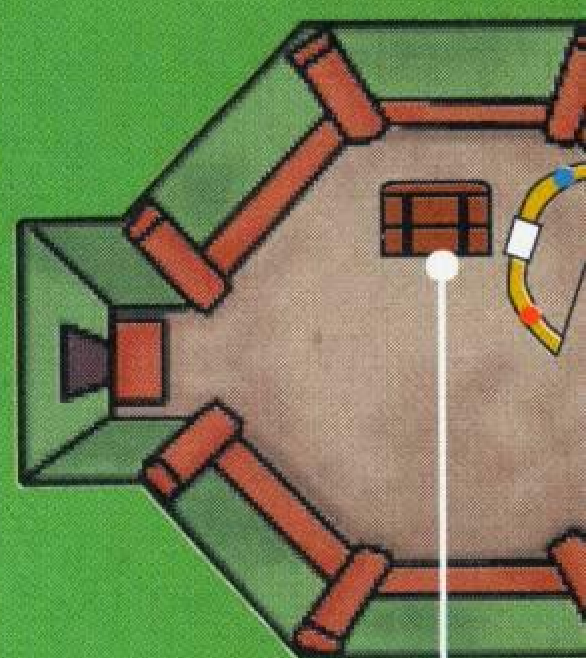
18 Agarra la llave del Boss del cofre de ornato y cae por el hoyo.



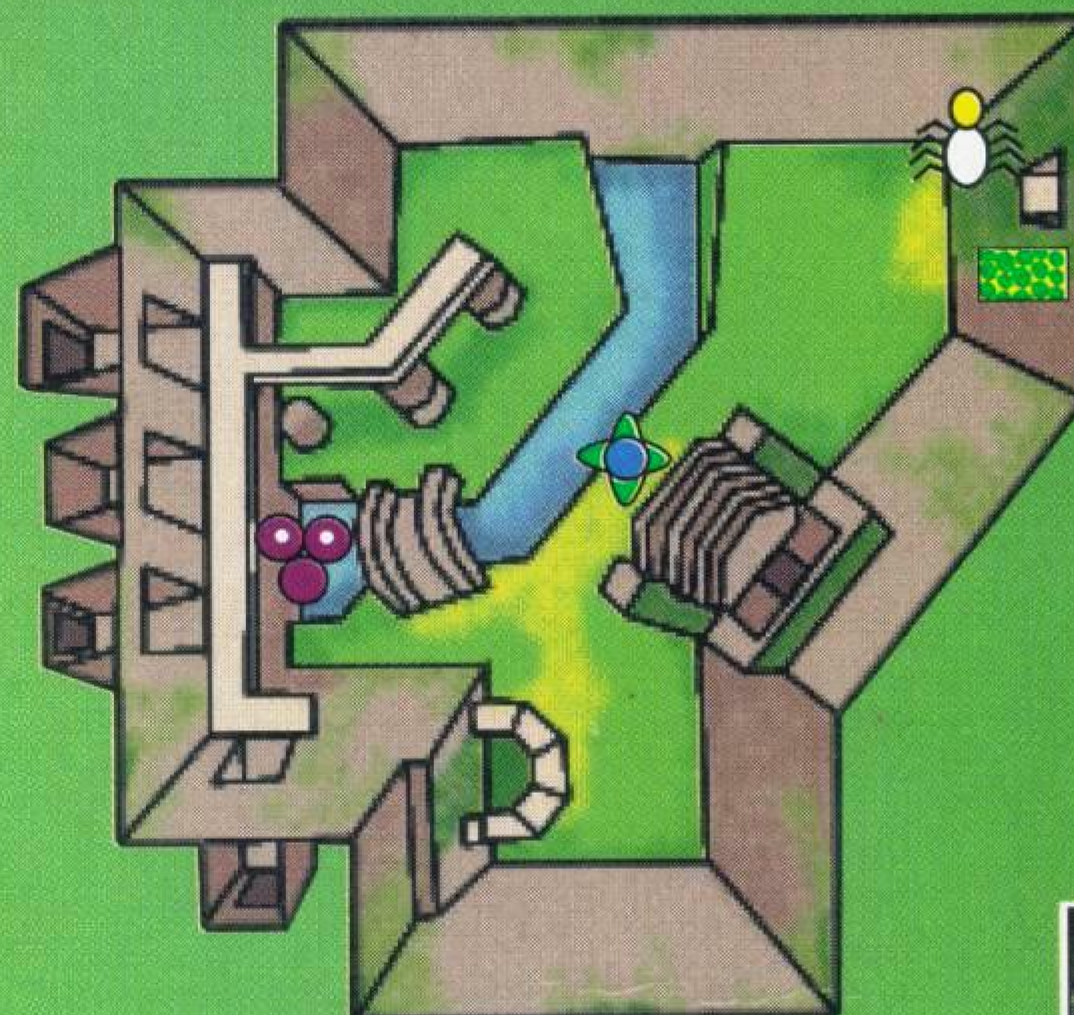
15 Repite el proceso entero con este Poe. Después de su muerte te revelará un cofre que contiene la siguiente pequeña llave.











23 Dispárale al interruptor de ojo otra vez para hacer que gire el pasillo nuevamente.





12 Mata a los tres Stalfos para revelar el cofre que co tiene el arco de las hadas.



5 Utiliza el Hookshot, el punt de agarre para viajar hasta el próximo balcón.





17 Dispárale al interruptor del ojo que está sobre la puerta.

PHANTOM GANONDORF

PUNTO DEBIL: CUALQUIER PARTE. NO BLOQUEA EL ATAQUE!



33 El primer ataque de Ganondorf es desde una pintura; es ayudado por un duplicado que te ataca desde una pintura diferente. El Ganondorf falso es más obscuro y no puedes dañarlo. Así que, dispara una flecha al verdadero cuando te ataque. Cuando lo hayas aturdido, lanzará un rayo de energía mágica contra tí. Puedes bloquear el ataque, pero para dañarlo, con tu espada regrésale el rayo para que le pegue. Entre más cerca esté Ganondorf de ti, más fácil será dañarlo con su propio rayo. Cuando caiga, atácalo con tu espada. Después repetirá sus ataques mágicos, simplemente bloquéalos y espera a que te lance otro rayo. Un poco más de ésto, y acabarás con la encarnación etérea del ladrón de Gerudo.





11 Súbete al segundo bloque para llegar al siguiente piso.



14 Pelea contra el Boss Poe aquí. Recoge la brújula del cofre que se descubre después de haberlo matado.

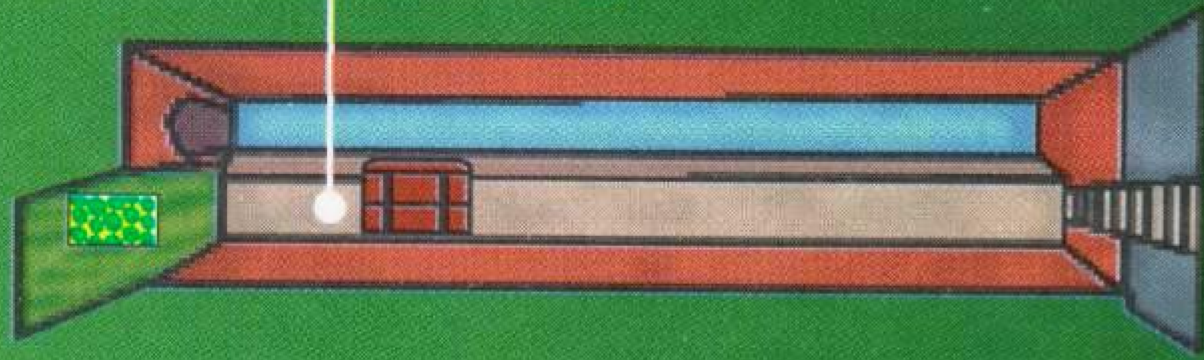


13 Desaparece al Boss Poe de sus pinturas. Tendrás que disparar una flecha en cada una de las pinturas, lo cual lo obligará a ir a la siguiente. Cuando termines de darle a los tres, él escapará y flotará escalera abajo. Síguelo. Ten cuidado si disparas muy cerca de la pintura él se esconderá y no podrás hacerlo que flote.

1a. BASE



7 Recoge una llave de este cofre.



2a. BASE



32 Aquí encontrarás otro Skulltula de oro. Ya sabes qué hacer.



30 Agarra el muro de contención para empujar las paredes del cuarto de los alrededores. Necesitarás golpear los interruptores para abrir las puertas de que llevarán con el Jefe.





31 El cofre de este sitio contiene flechas (que necesitarás para pelear contra el Jefe).



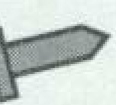
6 Presionando este interruptor drenarás el agua que hay en pozo.



24 El ojo interruptor que hace girar el corredor número dos está protegido por el hielo. Para derretirlo, dispara una flecha que pase por la antorcha y luego golpea el hielo.

25 Pasa por el nuevo corredor giratorio y cae por el hoyo del cuarto que está más allá.



ARTÍCULOS ESPECIALES	
3X SKULLTULA DE ORO	
TÚNICA DE GORON	
RECETA	
RECIBO	
PIEZAS DE CORAZÓN	
ESPADA BIGGORON	

GORON CITY Y DEATH MOUNTAIN TRAIL

De regreso a la ciudad Goron cuando seas grande es como caminar en un pueblo fantasma. Afortunadamente, todavía queda una de las adorables alfombras mágicas que te ayudarán a acelerar el proceso.



Dale las gotas para los ojos al gran Goron y él te dará el recibo para que regreses a recoger la espada. Regresa en tres días (claro, utiliza la canción de sol) y él ya tendrá lista la espada. Estamos seguros que esta espada, a comparación del cuchillo Biggoron, no se romperá.



Toma la espada rota de Biggoron y llévasela al Goron gigante, que te dará una receta de gotas para los ojos.



Empuja de regreso la estatua en la cámara de Darunia para entrar al cráter Death Mountain.



El pequeño Goron se aleja de ti cada que te acercas. Para detenerlo, tírale una bomba detrás de él, de tal manera que explote cuando intente alejarse. Este humanoide resultará ser el hijo de Darunia y tu tocayo. Pregúntale por el Dragón y por la resistente túnica de Goron para que la obtengas gratis



Si siguen intacto, utiliza las bombas para volar las paredes rompibles. Estas paredes te llevarán a los talleres de espadas de Goron. Desafortunadamente, este cuchillo gigante ha estado en uso en los 7 años que no estuviste. Por lo tanto su ánima no es muy resistente.



Hay un skulltula en la parte trasera de la plataforma flotante. Dispara el Hookshot para que lo añadas a tu contador.



Ejecuta la canción del tiempo y utiliza el Long shot para cruzar el canal de lava. Desafortunadamente, la gruta sólo contiene Deku scrubs vendiendo sus carísimos productos.



Una vez que hayas completado el templo del fuego te darás cuenta que después de todo no es un lugar tan peligroso. Un Skulltula de oro está escondido en alguna piedra de allí.



Rompe la piedra en la plataforma que está sobre Dodongo cavern con el Megaton Hammer para que puedas encontrar el Skulltula de oro.

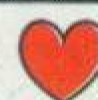


Súbete a la hoja mágica para agarrar la pieza de corazón. También te ayudará a avanzar más rápido.

DEATH MOUNTAIN CRATER



Mientras estás en la modalidad niño, tendrás límite de tiempo para entrar en el cráter de Death Mountain; tienes ocho segundo por cada corazón que tengas, y te recomendamos que cuando regreses de adulto estés mejor equipado.

ARTÍCULOS ESPECIALES	
2X PIEZAS DE CORAZÓN	
2X SKULLTULAS DE ORO	
BOLERO DE FUEGO	
AUMENTAR TU CAPACIDAD DE MAGIA	



Ejecuta la canción Scarecrow un par de veces para hacer que Pierre aparezca en la plataforma que está sobre la lava. Puedes dispararle con el Hookshot para cruzar y recoger rupias.



Mágicamente, Sheik aparecerá y te enseñará el bolero del fuego. Ahora ya podrás regresar al cráter de Death Mountain.



El puente está roto, pero el Hookshot sobre el rayo te permitirá cruzar a salvo.



Rompe una piedra para abrir la gruta que contiene los Deku Scrubs que ofertarán artículos que tal vez sean de tu interés.

Súbete a la hoja mágica para que recojas las piezas de corazón.

Planta un frijol mágico en terreno fértil. Agarra la araña también.





Esta piedra esconde la gruta que contiene la piedra Gossip, un cofre y un pescado.

Sube por la pared para recoger las piezas de corazón que descansan en la cavidad de la pared.





El Megaton Hammer puede romper las piedras rojizas que las bombas no pueden. Utiliza el martillo para abrir el camino a la fuente de las hadas y allí encontrarás a Lullaby, que te doblará tu capacidad del medidor de magia.



Cuando tengas el martillo Megaton, podrás romper las piedras rojizas. Si rompes esta piedra crearás un atajo de regreso a la plataforma.

ITEMS ESPECIALES

MEGATON HAMMER 

5 X GOLD SKULLTULA 

CRIATURAS
Aquí hay una lista de asquerosidades contra las que te tendrás que enfrentar.

FIRE KEESE
Ya te has encontrado con estos vampiros de fuego antes. Y en esta ocasión son tan irritantes como siempre, apunta con Z, bloquea su ataque y córtalos sin piedad.



TORCH SLUG
Estos invertebrados de piedra son presas fáciles. Golpéalos una vez para apagar su fuego, y dos veces más para acabar con ellos. El Hookshoot y el Megaton Hammer funcionan muy bien. Cuídate de su ataque de salto cuando se acercan.



LOSA GIRATORIA
El nombre le queda pintado, estas cosas son verdaderas losas, que, este, pues giran. Simplemente apunta con Z y bloquea su ataque con el escudo.



BURBUJA ROJA
Estos cráneos saltan de la lava. Son poco seguros, pero si una se acerca, apunta con Z y defiéndete con el escudo.



FIRE TEMPLE

Esta es el área en donde todos los gorons han sido aprisionados. Rescata a las gentiles personas de esta raza, y adquiere el Megaton Hammer en el proceso. Ciertamente lo vas a necesitar para derrotar al temible Dragón de leyenda, Volvagia. Asegúrate de tener la túnica Goron antes de pensar entrar a esta guarida.

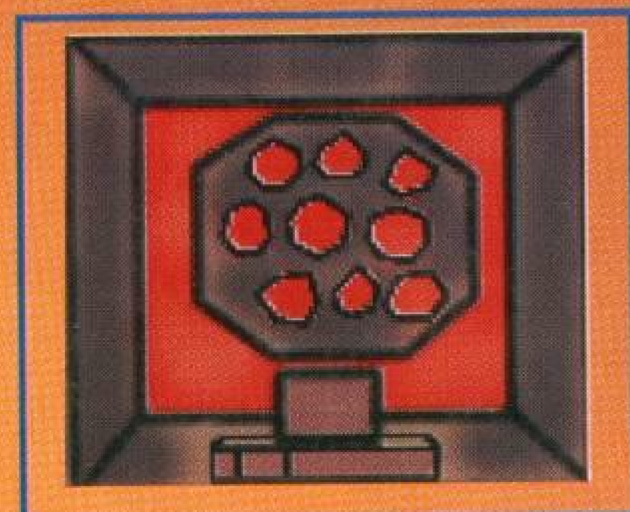
1er. PISO

CLAVES

- FIRE KEESE
- SWITCH
- GORON
- BURBUJA ROJA
- PARED ROMPIBLE
- COFRE
- EMPUJAR BLOQUES
- SWITCH DE CRISTAL
- SWITCH DE OJO
- PUERTA BOGUS
- FLAME DANCER
- BLOQUE ROMPIBLE
- SWITCH OXIDADO
- GOLD SKULLTULAS
- BLOQUE DE TIEMPO
- ESTATUA ROMPIBLE
- ANTORCHA
- LIKE LIKE
- LOSA GIRATORIA

1 Párate aquí, saluda a un viejo amigo y jura hermandad...



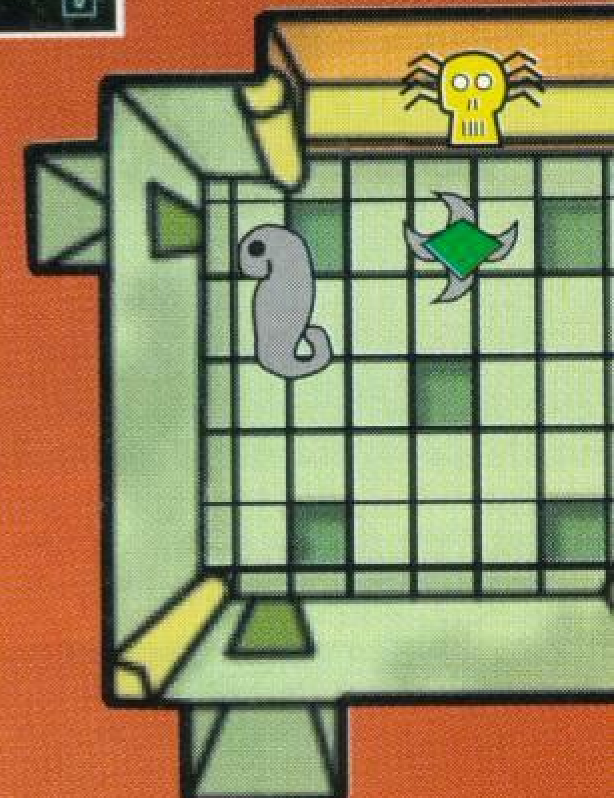


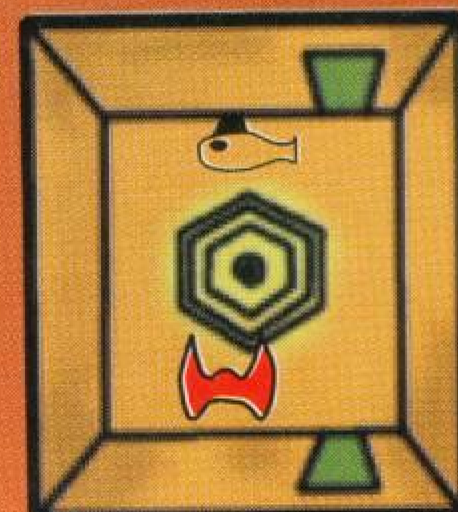


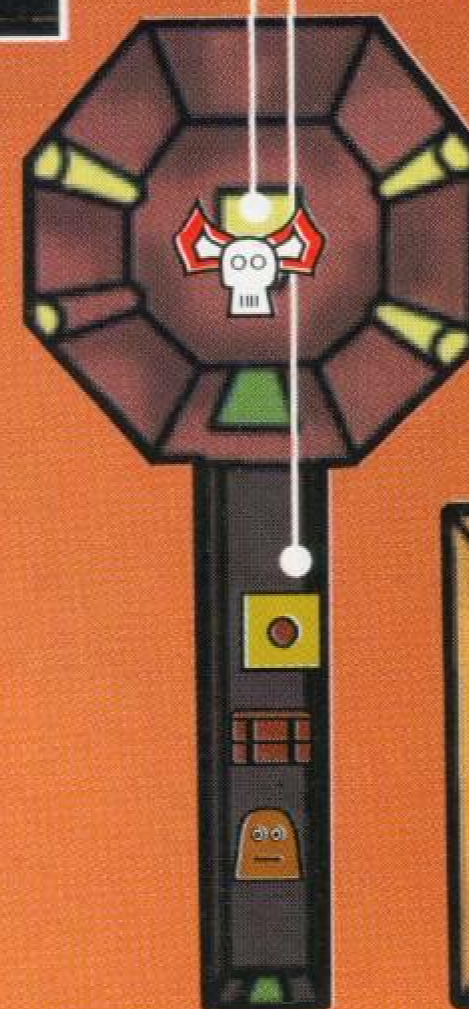
42 Apunta a este Flame Dancer para obtener unas bombas.

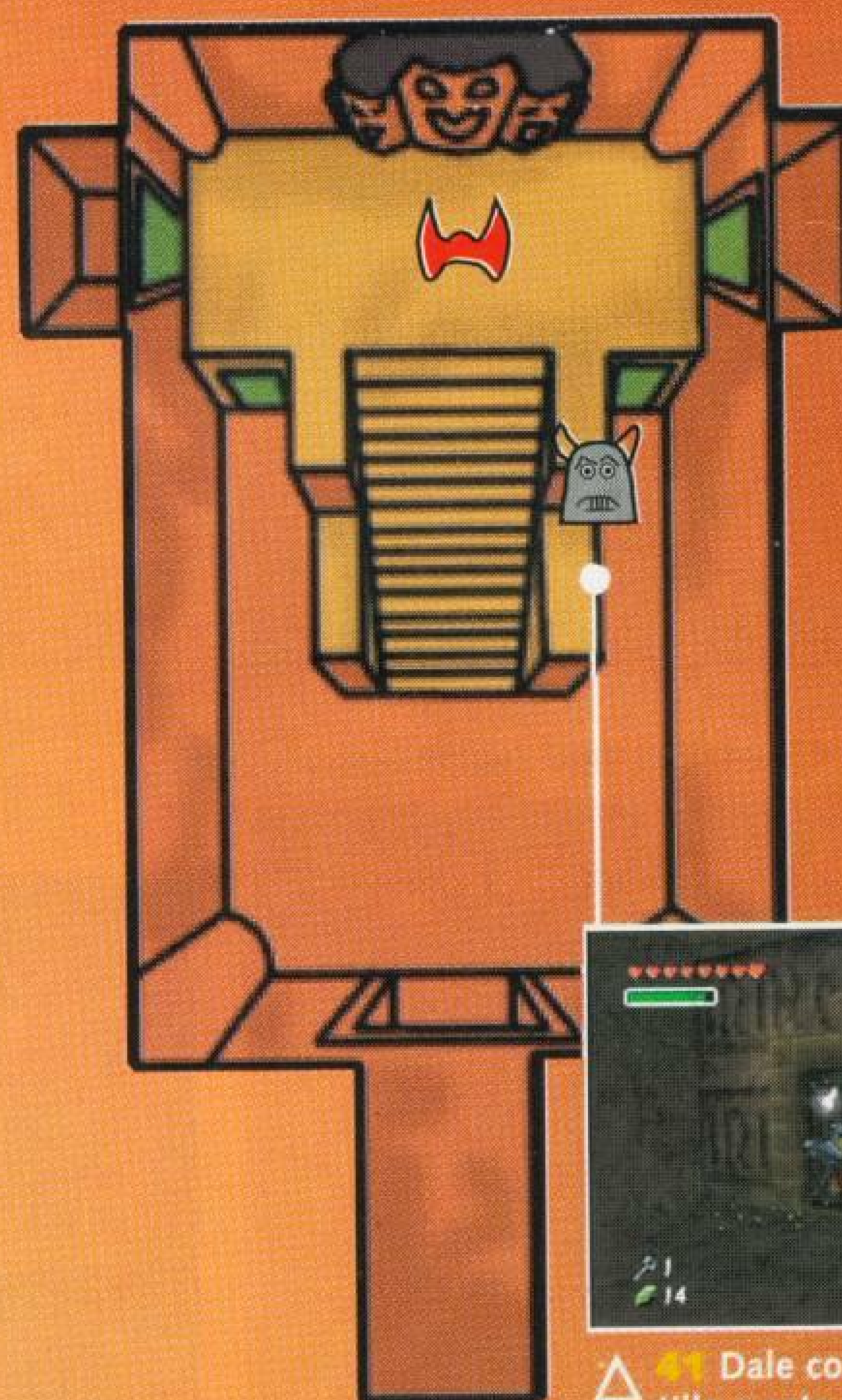


43 Dale con el martillo al Switch oxidado para liberar al noveno Goron de su jaula. Aquí está una Boss Key. Ahora sólo hay un lugar a dónde ir...







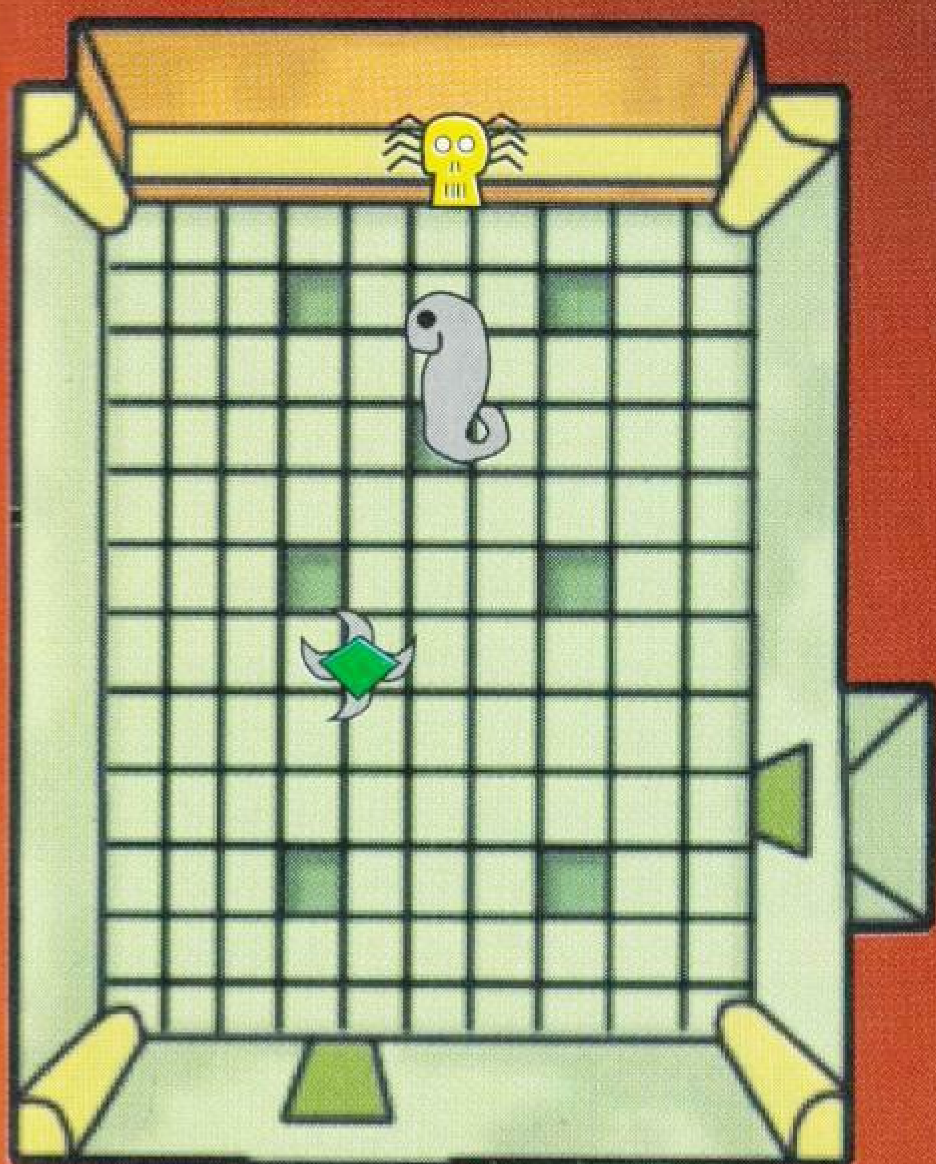




2 Presiona el switch para liberar al primer Goron de su prisión, después recoge la pequeña llave del cofre.



41 Dale con el martillo a esta estatua para revelar una puerta.





△ **3** Presiona el Switch aquí, libera al segundo Goron, y recoge la pequeña llave del cofre.

LIKE LIKE

Extraño nombre, extraño por naturaleza; estos como tubo de carne te succionan a su interior y se comen tu ropa especial y escudo. Paralízalos con el hookshoot y dales después un dolor de cabeza con el martillo.



BOGUS DOOR

Trata de abrir estas puertas y te caerán, así que mejor destrúyela con una bomba.

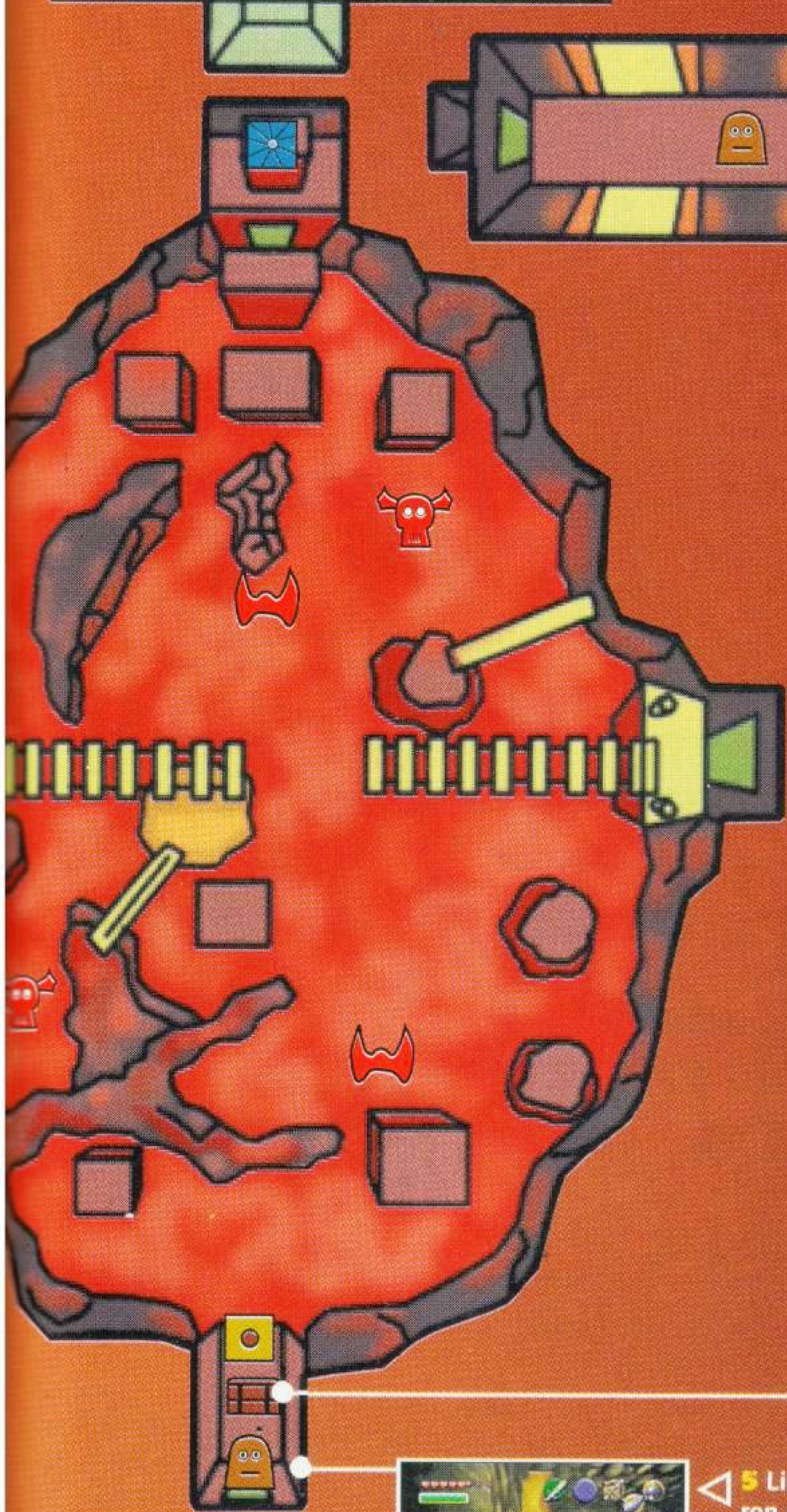


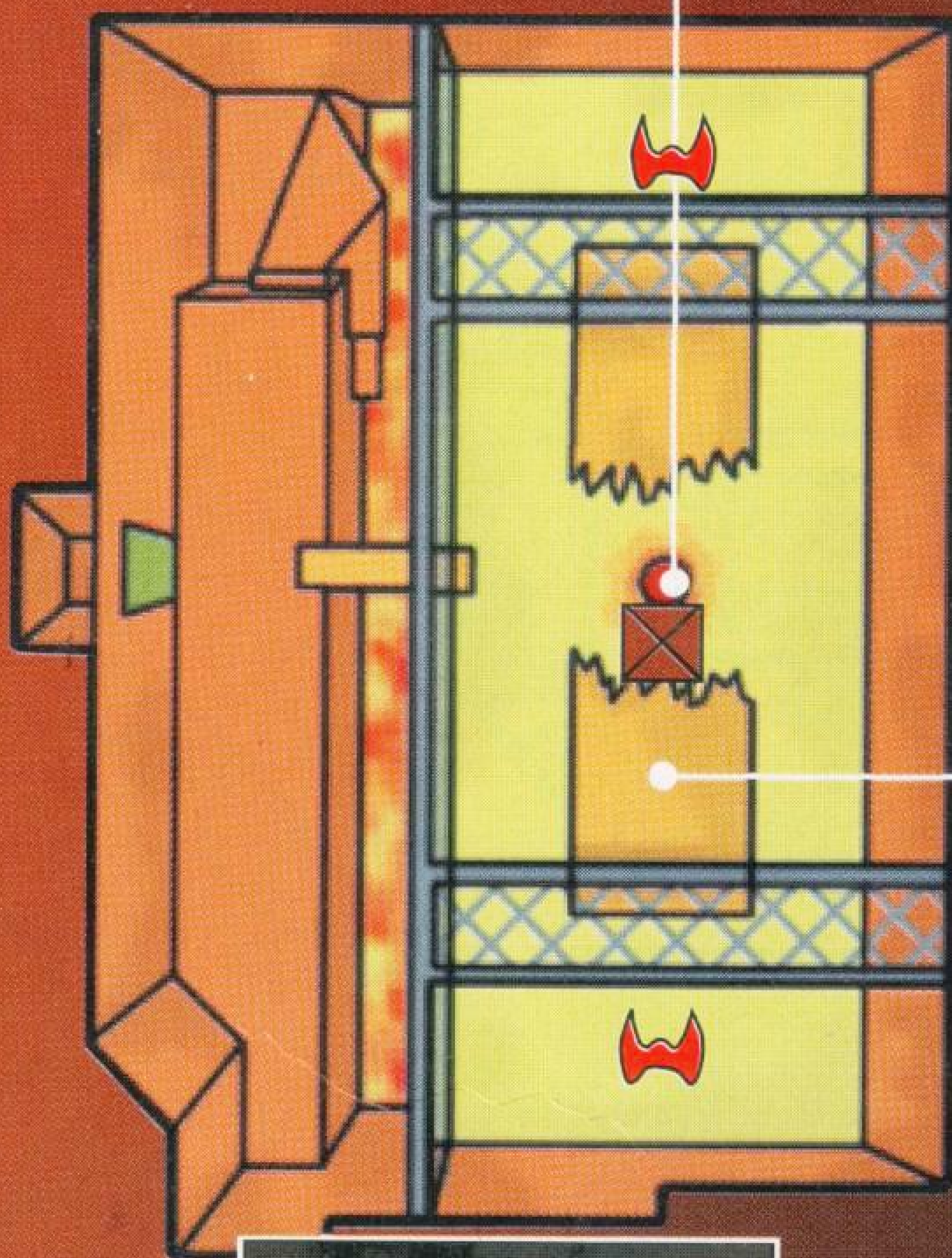


◁ **7** Salta en el bloque y da un paseo hacia arriba, al siguiente piso.

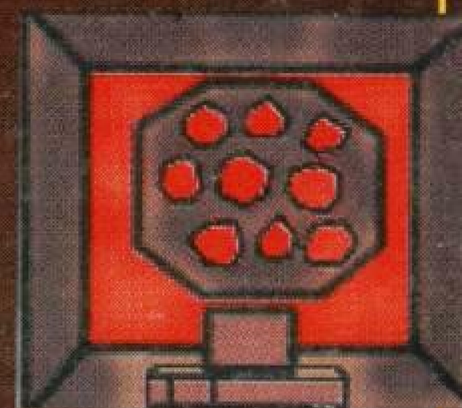


◁ **6** Sube hacia la saliente para alcanzar y empujar el bloque hasta que caiga en la flama que sale del piso.





EL DRAGON SUBTERRANEO VOLVAGIA



44 Para nada una caso fácil este monstruo. Su secuencia va como sigue: Va hacia abajo por un hoyo de lava, entones alterna entre tres diferentes ataques. Su primer ataque es en donde vuela fuera del hoyo para lanzarte fuego mientras vuela alrededor. Su segundo es volar alto y arrojarte rocas. El tercero es que sólo asoma la cabeza para arrojarte fuego y golpearte. Antes de que te golpee es una buena oportunidad para atacarlo; así que golpéalo con el martillo para paralizarlo y dañarlo, después dale nuevamente con el martillo en la cabeza hasta que regrese al hoyo de lava. Unas cuantas sesiones de esto y pondrás a dormir a la bestia para siempre.

Este jefe requiere de mucha paciencia, ya que pasarás mucho tiempo corriendo alrededor para evitar sus ataques. No hay forma de defenderte de él, sólo tendrás que evitarlo.





◁ **5** Libera a este Goron número tres de su cautividad, y obtén la pequeña llave.



△ **4** Has estallar la pared con una bomba.

3er. PISO

28 Una vez que pases el fuego, vuela esta Bogus Door, y entra.



27 El siguiente paso debes hacerlo suavemente. Golpea este switch para hacer bajar la gran pared de flamas en el fondo del cuarto. Entonces debes de pasar de este punto antes de que el switch vuelva a salir y el fuego regrese. Sigue la ruta en este mapa.



Esta plataforma te llevará hacia el cuarto piso.



39 Salta por aquí y dale con el martillo al switch oxidado para abrir la celda del Goron número ocho. Obtén la pequeña llave. Deja el cuarto saliendo por la puerta por la que entraste.



25 Finalme... es la brújula... ¡Vaya!

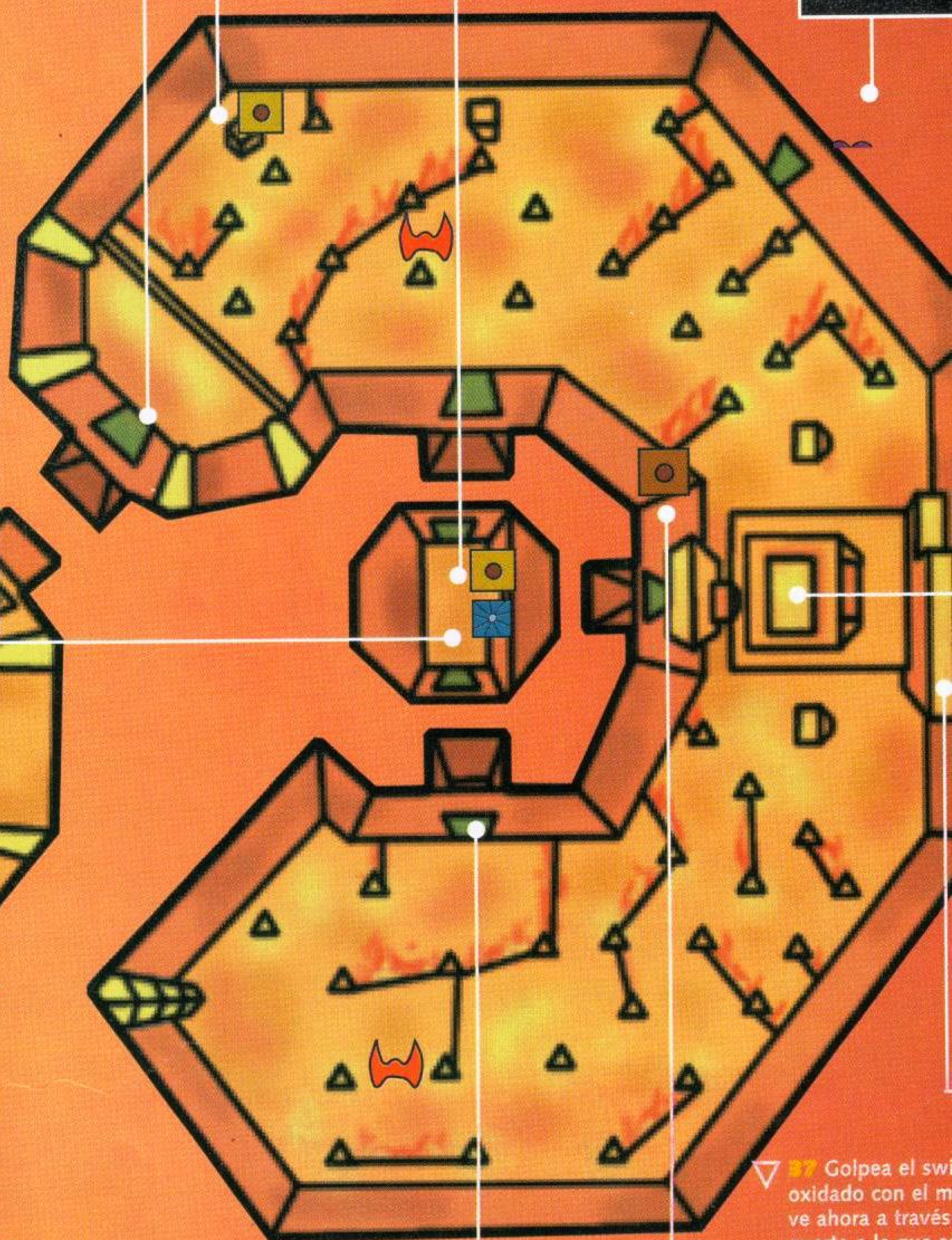


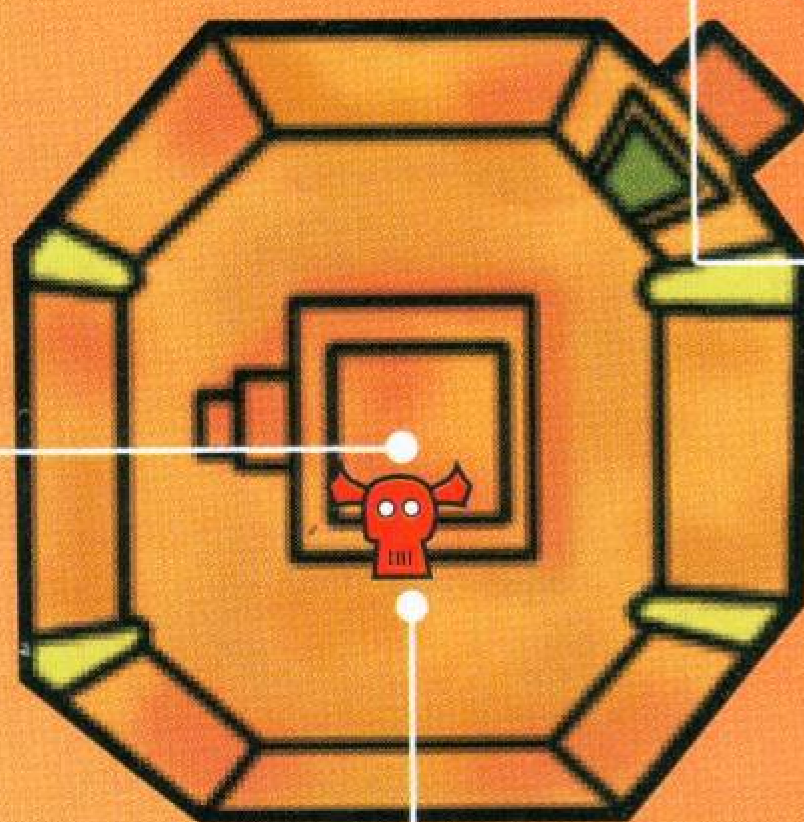
CLAVES

- FIRE KEESE
- SWITCH
- GORON
- BURBUJA ROJA
- PARED ROMPIBLE
- COFRE
- BLOQUE PARA EMPUJAR
- SWITCH CRISTAL
- SWITCH DE OJO
- BOGUS DOOR
- FLAME DANCER
- BLOQUE ROMPIBLE
- SWITCH OXIDADO
- GOLD SKULLTULAS
- BLOQUE DE TIEMPO
- ESTATUA ROMPIBLE
- TORCH SLUG
- LIKE LIKE
- LOSA GIRATORIA



Toca la canción del Tiempo para cambiar este bloque del tiempo.





29 Esta es la guarida del primer Fire Dancer. Acabar con él es fácil -cuando sabes cómo-. Cuando aparece por primera vez, apúntalo con Z y usa el Hookshot para apagar su traje de llamas. Cuando haya perdido el traje vuélvele a apuntar con Z y golpéalo con un ataque sencillo de A, y después un ataque de salto con B. Un par de rondas de lo mismo y adiós. Ten en cuenta que si lo dejas mucho tiempo que vague en su traje de flamas, llenará el lugar con bolas de fuego, así que acaba con él antes de que pueda hacer esto.





26 Camina alrededor del cuarto hasta esta puerta, y camina hasta el corredor. Olvida por ahora al octavo Goron; todavía no puedes salvarlo.

37 Golpea el swi... oxidado con el m... ve ahora a través... puerta a la que s... abrieron los barro...





40 Golpea este bloque con el martillo y déjate caer por el agujer



20 Hay un secreto aquí. Mira hacia arriba y verás una plataforma; toca la canción del espantapájaros (Scarecrow's song) y saldrá tu tonto y flameable amigo. Con ayuda del Hookshoot llévalo a la plataforma opuesta. Esto lo conducirá a una serie de cuartos secretos.

FIRE TEMPLE



15 Dirígete hacia esta puerta, pero ten cuidado con la flama que te persigue.

11 Es otro switch, con el cual puedes liberar al quinto Goron de su confinamiento. Después de que haya salido, toma la pequeña llave de su cofre.



16 Usa una bomba en esta fisura y déjate caer por el hoyo.





18 Golpea este switch, el cual liberará al Goron número siete...

10 Presiona este switch para liberar al cuarto Goron encarcelado. Obtén la pequeña llave del cofre.





14 Abre está puerta y entra.



24 Entra al laberinto de fuego (Fire Maze). Cuando llegues a él, sigue las líneas en el mapa; te muestra las rutas seguras a través de las paredes de fuego. También cuídate de las piedras, Fire Keese, los lanzallamas rodantes, y las Bogus Doors. No es el más amistoso de los cuartos...



13 Respira. Este es un signo de alivio: dentro de este cofre está el mapa de la guarida.

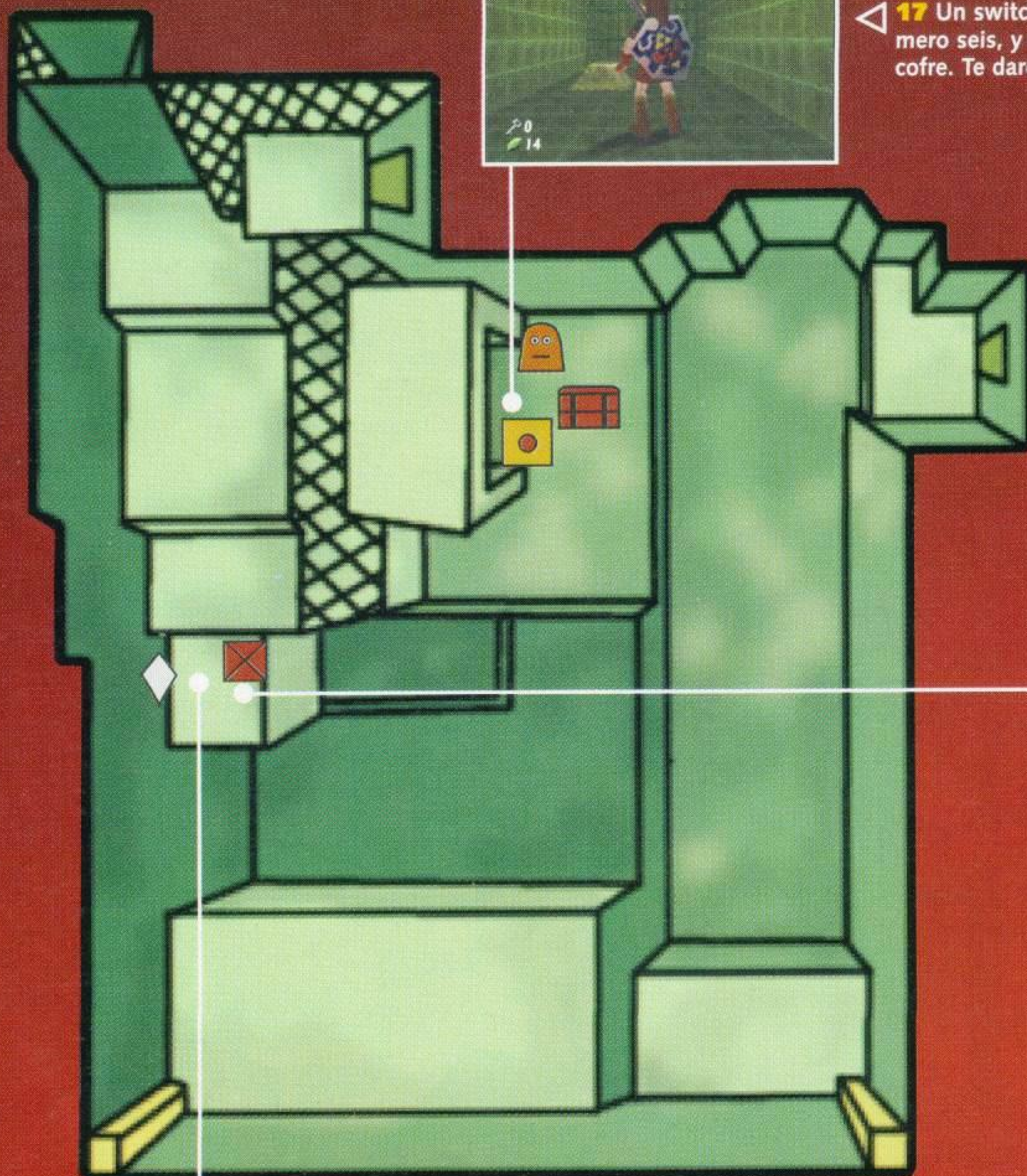


12 Dispárale a este switch de ojo para abrir las rejas de la puerta.

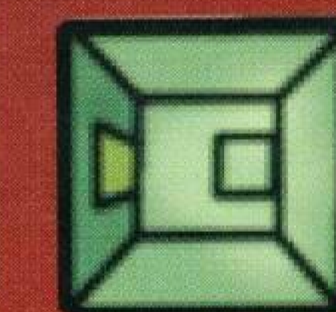


19 ...Y aquí está él. Obtén la pequeña llave de este gran cofre.

2o. PISO



◁ **17** Un switch, 1 Goron número seis, y una llave en el cofre. Te daremos una pista...





△ **8** Empuja este bloque fuera de la plataforma y hacia el cuadro que está marcado en el piso.

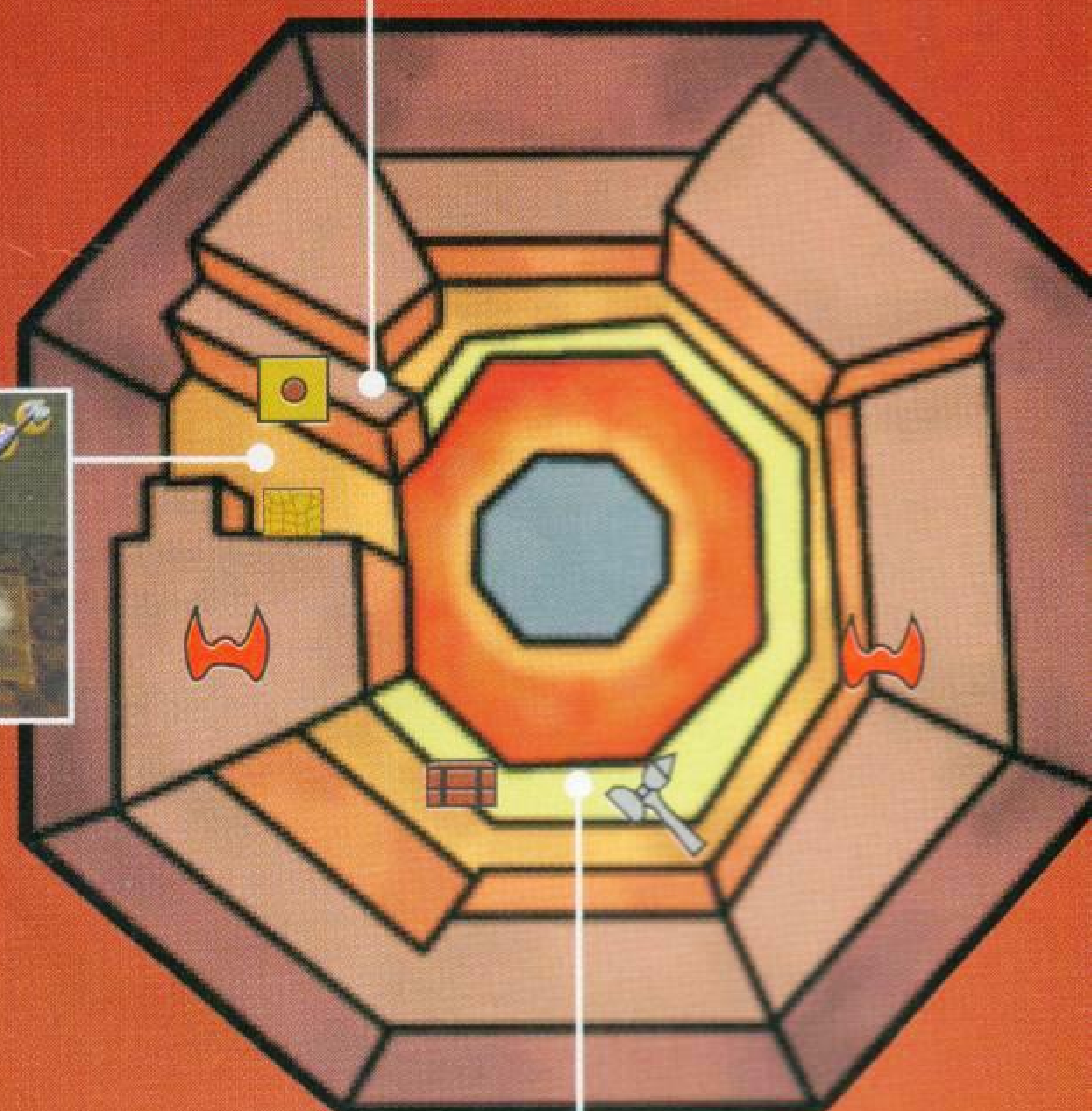
CLAVES

- FIRE KEESE
- SWITCH
- GORON
- BURBUJA ROJA
- PARED ROMPIBLE
- COFRE
- EMPUJAR BLOQUE
- CRYSTAL SWITCH
- SWITCH DE OJO
- BOGUS DOOR
- FLAME DANCER
- BLOQUE ROMPIBLE
- SWITCH OXIDADO
- GOLD SKULLTULAS
- BLOQUE DE TIEMPO
- ESTATUA ROMPIBLE
- TORCH SLUG
- LIKE LIKE
- LOSA GIRATORIA



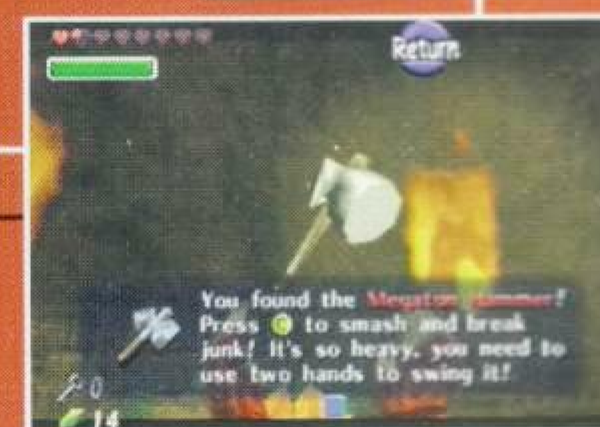
▽ **9** Dispara el Hookshot a este switch desde la plataforma de arriba para apagar las flamas en la parte superior de la plataforma, después sube la cerca en donde estaban las llamas, sube al tercer piso. Sube rápido, ya que el switch es de tiempo.

5o. PISO





△ **34** Rompe este bloque con el Megaton Hammer y cae por el hoyo que se hizo.



◁ **33** Obtén el Megaton Hammer de este cofre

4o. PISO

35 Golpea este bloque con el martillo. Toma una caja y colócala en el switch de la parte superior de la escalera para mantener la puerta abierta.

31 Tira una bomba en el switch cristal desde lo alto del cuarto, después sube la cerca hacia el quinto piso cuando las llamas desaparezcan.

36 Dale a este bloque su dosis de martillo, y deslízate por la abertura hacia el tercer piso.

32 Golpea este switch para acabar con las flamas en el final del pasillo estrecho...

23 El cofre contiene 200 rupias, que te serán de mucha utilidad.

22 Lanza el Hookshot hacia la señal de tal forma que puedas subir rápidamente, antes de que el switch de tiempo se acabe.

21 Párate en este switch que apaga el fuego alrededor del cofre.

ARTICULOS ESPECIALES
TUNICA DE ZORA
3 x GOLD SKULLTULA
EYEBALL FROG

RIO DE ZORA & DOMINIO DE ZORA

No quedó mucho del lugar desde la helada. El pobre rey Zora está congelado como pescado procesado. El resto del lugar no se ha visto. Además de recolectar algunos Skulltulas, no hay mucho que hacer aquí, excepto entrar a la congelante Caverna de Hielo, que es...



Descongela al pobre viejo rey con un poco de Fuego Azul. El te dará a cambio la Túnica de Zora, la cual te permitirá respirar indefinidamente bajo el agua. Eso es una bocanada de aire fresco.



Dale al rey Zora la receta (una vez que se haya descongelado) y él te dará los Eyeball Frog.



Sube a la hoja mágica para tener un fácil acceso a la fuente de las hadas y a un Gold Skulltula.



Necesitarás hacer algunas compras, puedes abrir la entrada congelada de la tienda con un Fuego Azul.



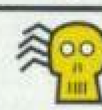
Mira hacia arriba mientras cruzas el puente de madera; hay un Skulltula escondido muy alto en la pared de la izquierda.



Hay un Gold Skulltula en lo alto de la pared al sur de la fuente de las hada.

ZORA'S FOUNTAIN

La gran helada ha cambiado las cosas drásticamente; Lord Jabu Jabu no puede ser encontrado por ninguna parte, eso para empezar, también hay hielo por todas partes. Sin ellos nunca serías capaz de alcanzar las plataformas que conducen a la Caverna de Hielo.

SPECIAL ITEMS:	
2x PIECE OF HEART	
GOLD SKULLTULA	



Camina a través de los icebergs flotantes en la superficie de la montaña. Son muy resbaladizos, así que pisa con cuidado. Un salto final hacia la plataforma que te conduce a la entrada de la Caverna de Hielo.

Llega hasta el iceberg que se mueve y la pieza de corazón será tuya.



Ponte las Iron Boots y sumérgete hacia las heladas profundidades. Abajo hay una pieza de corazón.



Toca la canción del Espantapájaros en la rama semisumergida y que aparezca Pierre en la isla. Utiliza el Hookshot para recolectar algo de dinero.



Usando los Silver Gauntles, quita la piedra cerca de la Fuente de la Gran Hada y déjate caer por el hoyo. Utiliza los lentes de la verdad para ver a los Skulltulas invisibles. Hay un Gold Skulltula al final del pasillo.

CRIATURAS

Aquí hay una lista de criaturas que te encontrarás en el Río, Dominio y Fuente de Zora:

OCTOROK

La amenaza del agua tiene su monopolio aquí. Las despreciables bestias te escupen rocas derretidas; esto es particularmente molesto cuando tratas de hacer saltos precisos de iceberg a iceberg. No hay mucho que puedas hacer: son notablemente difíciles de matar, ya que se mantienen agachados y es difícil regresarles sus ataques.



TEKTITES AZULES

Estas alimañas de agua son presa fácil en tierra, pero estás a su merced en agua. La moraleja: Acábalos en tierra con un par de espadazos.



ARTICULOS ESPECIALES:	
PIEZA DE CORAZON	
3 X GOLD SKULLTULA	
IRON BOOTS	

CRIATURAS
Aquí hay una lista de las asquerosas criaturas a las cuales te enfrentarás en la Caverna de Hielo.

OCTOROKS
Una versión acuática de los Deku Scrub. Estos pequeños monstruos pasan la mayor parte de su tiempo tratando de tirarte de los icebergs con sus rocas derretidas. Esto es poco placentero; repele el ataque con tu escudo y continúa moviéndote.



FREEZARD
Ten cuidado con las esponjadas nubes de hielo congelante. Ten por seguro que marcan la llegada del semitransparente Freezard. Espera a que se disperse el humo y dale con el martillo o con la espada para romperlo en un millón de cubitos.



ICE KEESE
Una de los Keese más peligrosos, un poco de su escarcha y quedarás congelado como una gran paleta de hielo. Nuestro mejor consejo es acabar con ellos en todos los cuartos donde se encuentran, luego libra los demás obstáculos, apunta con Z y dispárales.



ICE WOLF
Cómo es que estos animalitos se las arreglan para usar sus garras como un escudo sólido, nadie lo sabe. Bueno, es muy bueno en la defensa, además de ser ágil. Esquiva los ataques de sus garras y usa tu espada para hacerlos retroceder. Cinco o seis buenos golpes serán suficientes para acabar con ellos.



ICE CAVERN

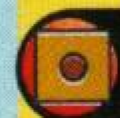
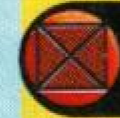
Este pequeño subnivel está diseñado a fin de darte las cosas necesarias para completar el Templo del Agua. No es muy difícil -no hay grandes jefes a derrotar-, pero hay algunos acertijos que resolver, los cuales pueden presentar un gran reto. También vas a necesitar algunas botellas vacías...

1er. PISO

10 Este es un acertijo un poco complicado. El objetivo es empujar el bloque de hielo alrededor del cuarto de tal forma que estés en posición de recolectar las rupias de plata. Asegúrate de encontrar la rupia que está escondida detrás del hielo en la plataforma. Hay un Gold Skulltula en la pared de aquí.



CLAVE

 CUCHILLAS VOLADORAS
 FREEZARD
 LLAMA AZUL
 ICE KEESE
 COFRE
 GOLD SKULLTULA
 SWITCH
 ANTORCHA PRENDIDA
 ANTORCHA APAGADA
 EMPUJAR BLOQUE





11 Usa un poco de fuego azul para derretir el hielo rojo que bloquea tu paso.



12 Necesitarás combatir con el lobo de hielo. Es un poco más difícil que el lobo normal, pero no te debe de causar problemas. Mátalo y aparecerá un cofre que contiene un par de Iron Boots. Estas botas no tienen un solo casquillos de acero; no, están hechas del más fino acero, garantizadas para ayudarte a sumergirte a las profundidades; muchas de las que después...



13 Trata de caminar en línea recta y salta hacia el pozo detrás del cofre. Buen trabajo. El pasaje aquí te lleva hacia la primera cámara y fuera de la guarida.

8 Usa la llama azul embotellada para derretir el hielo rojo que bloquea las puertas.



5 Es un punto para recolectar rupias de plata. Evita los ataques de la gran espada de Flymo en la mitad del cuarto y recoge todas las rupias. Una está flotando en el aire cerca de la puerta de salida, así que sube al bloque para saltar y tomarla.





7 Usa las botellas vacías para recolectar el Fuego Azul de los pebeteros. Viértelo sobre el hielo que rodea el gran cofre y el Mapa de la Guarida será tuyo. Asegúrate de no irte sin un par de botellas con Fuego Azul.



6 Hay un par de cuchillas aquí, y un Freezard a la mitad. Es más fácil esquivarlo que enfrentarlo.



4 Aplasta a los carámbanos con tu espada.



9 Escondido detrás de los carámbanos encontrarás un cofre con tu confiable brújula, una muy útil pieza de corazón y una fuente de fuego azul. Dispárale al Gold Skulltula detrás del pilar para otro trofeo.



3 Tu primer encuentro con los tremendos Freezard. Son fácilmente derrotados con un golpe del martillo, pero tendrás que esquivar su aliento, ya que te podría convertir en una paleta de Link. Al destruirlos se abre la puerta al siguiente cuarto.



2 Escucha cuidadosamente los sonidos del hielo. Si escuchas algo que suene como un Skulltula, corre. Es más que probable que te vaya a caer un carámbano en la cabeza.

EN DONDE ENCONTRAR... THE GOLD SKULLTULAS

Existe 100 de estos arácnidos. ¿Te faltan algunos? No busques más
Específicas Gold Skulltulas que no se encuentran en los calabozos

N Link de niño **A** Link de adulto
C Cualquiera de los dos
Todas las Skulltulas pueden ser encontradas en la noche

KOKIRI FOREST
- ☐ **N** Detrás de la casa de los hermanos Know-It-All.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico afuera de el camino de la Tienda de Kokiri.
- ☐ **A** Detrás de la casa de los Gemelos.

HYRULE FIELD
- ☐ **A** En la gruta debajo de una roca cerca de la entrada de Gerudo Valley.
- ☐ **C** En una gruta cerca de un árbol por la entrada de Kakariko Village.

LOST WOODS
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el camino de tierra fértil en el cuarto con el puente.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en la tierra fértil dos pantallas a la izquierda de la entrada.
- ☐ **B** La plataforma The Magic Leaf te llevará a una.
- ☐ **B** La pared al este de Sacred Forest Meadow.

LON LON RANCH
- ☐ **N** La segunda ventana del granero en la casa de Talon.
- ☐ **N** Una pared de madera en el corral.
- ☐ **N** En el árbol cerca de la casa de Talon. Rolling y pega contra el árbol para que caiga.
- ☐ **N** En la pared más lejana, a la derecha del cuarto de la vaca.

KAKARIKO VILLAGE
- ☐ **N** Arriba del árbol en el centro de la villa. Rolling y pega contra el árbol para que caiga.
- ☐ **N** En la pared exterior de The House of Skulltula.
- ☐ **N** Arriba en la torre.
- ☐ **N** De lado de la casa del niño pequeño.
- ☐ **N** En los ladrillos en el lugar de la construcción.
- ☐ **A** Arriba del corral de Cucco.

KAKARIKO GRAVEYARD
- ☐ **N** Arriba a mano derecha de la pared del cementerio.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el camino de tierra fértil por las tumbas a la extrema izquierda.

HYRULE CASTLE
- ☐ **N** En la tumba The Guard-House.
- ☐ **N** Arriba del árbol en el camino del Castillo; roll y pega para que caiga.
- ☐ **N** En la gruta que se abre tocando The Song of Stromes, en la linea de el árbol que termina en hueco.
- ☐ **A** En el arco de piedra a la derecha del castillo.

DEATH MOUNTAIN TRAIL
- ☐ **C** Detrás de la pared que puede hacer explotar arriba de Kakariko Village.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en la tierra fértil en la entrada de Dodongo's Cavern.
- ☐ **A** Detrás de la piedra que le puedes pegar con el martillo debajo de Dodongo's cavern.
- ☐ **A**Debajo de la piedra que le puedes pegar con el martillo en donde Link de niño no puede hacerle nada.

DEATH MOUNTAIN CRATER
- ☐ **N** Dentro de la casa cerca de la entrada.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el camino de tierra fértil.

GORON CITY
- ☐ **N** Rompe la caja en cuarto de piedras en lo más alto del techo.
- ☐ **A** En la plataforma suspendida arriba de la ciudad.

ZORA'S RIVER
- ☐ **N** Arriba de el árbol cerca de la entrada; rolling y pega para que caiga.
- ☐ **N** En la escalera cerca de la casca en la entrada de Zora's Domain.
- ☐ **A** En el estrecho puente cerca de la cascada, sube la pared.
- ☐ **A** Cerca del círculo de piedras donde te lleva the Magic Leaf, al sur.

ZORA'S DOMAIN
- ☐ **A** Cerca de la cascada congelada hasta arriba.

ZORA'S FOUNTAIN
- ☐ **N** Arriba del árbol en la isla; roll y pégale para que caiga.
- ☐ **N** A la derecha del tronco.
- ☐ **A** Debajo de la roca por the Great Fairies's fountain; usando the Silver Gauntlet para tomarla.

LAKE HYLIA
- ☐ **N** En la isla con dos columnas.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en la tierra fértil camino al Laboratorio.
- ☐ **N** En la pared trasera del Laboratorio.
- ☐ **A** En el fondo de la alberca del Laboratorio, en una caja.
- ☐ **A** Arriba de el árbol de la muerte por la entrada a Water Temple.

GERUDO VALLEY
- ☐ **N** A la derecha del enorme tablón.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el terreno fértil camino al valle del río.
- ☐ **A** Detrás de la tienda cerca de la pared.
- ☐ **A** En el arco de piedra cerca de la tienda.

GERUDO FORTRESS
- ☐ **A** Camino arriba de la pared del Este.
- ☐ **A** Con el arco apunta en el blanco más al Norte.

HAUNTED WASTELAND
- ☐ **B** Arriba de la construcción de piedra cuando recibas the Phantom Guide.

DESERT COLOSSUS
- ☐ **N** A la izquierda de la entrada, arriba de la rama del árbol cerca de la arena movediza.
- ☐ **C** Planta un frijol mágico en la tierra fértil.
- ☐ **A** Salta a the Magic Leaf y verás una en tu viaje.

* Específicas Gold Skulltulas que encontrarás en el calabozo

THE GREAT DEKU TREE
- ☐ En el hueco de la recámara con tres plataformas.
- ☐ En el primer sótano, en las enredaderas.
- ☐ En el primer sótano, en la reja.
- ☐ Detrás de la pared que puedes hacer explotar en el primer sótano.

DODONGO'S CAVERN
- ☐ Vuela la pared en el corredor con dos estatuas y un switch.
- ☐ En la parte de arriba de la recámara con la escalera, subiendo las enredaderas.
- ☐ En el hueco del último escalón en el cuarto en donde se encuentra la escalera que puede explotar.
- ☐ Detrás de la pared que se puede volar en el cuarto con tres bloques para empujar y algunos Fire Keese; explota the Armos para verlo.
- ☐ De regreso en la recámara con dos estatuas y un switch, toca the Scarecrow's Song y dispárale con el Hookshot.

INSIDE JABU
JABU'S BELLY
- ☐ En las enredaderas en el cuarto con el switch que sube y baja el nivel de agua.
- ☐ Después de caer por los túneles debajo del cuarto, en la pared.
- ☐ Justo a la derecha del No. 67.
- ☐ En el cuarto antes de la guarida de Barinade, en lo más alto de las enredaderas.

FOREST TEMPLE
- ☐ Arriba de la enredaderas en la entrada del cuarto con Wolfos.
- ☐ Arriba de la pared en la cámara principal con las cuatro antorchas de Poe.
- ☐ En el jardín del Este, en el banco de arena con un cofre. Tira con el hoolshot para obtener el cofre desde ahí.
- ☐ En la pared en el jardín del Este dispara con el Hookshot desde la terraza.
- ☐ En el cuarto multicámaras antes de la guarida de Ganondorf, dentro de una de las cámaras.

BOTTOM OF THE WELLL
- ☐ En el cuarto con el foso.
- ☐ En el cuarto antes del cuarto con el foso.
- ☐ En el cuarto que contiene The Like-Like.

FIRE TEMPLE
- ☐ En el cuarto que contiene a Like-Like y Spinnning Tiles, pasa el Time Block,
- ☐ En el cuarto, con las piedras rodantes, detrás de la pared que puedes hacer explotar. Escucha los sonidos.
- ☐ En el cuarto con un Like-Like justo antes del segundo Flame Dancer.
- ☐ Arriba del techo del cuarto de las piedras rodantes; toca el Scarecrow's Song cerca de la plataforma en la entrada de la puerta, y dispara con el Hookshot a las series de los cuartos secretos.
- ☐ En el cuarto con el martillo Megaton.

ICE CAVERN
- ☐ En el cuarto con la cuchilla de hielo que gira.
- ☐ En la pequeña cámara circular al Este del cuarto con la cuchilla de hielo.
- ☐ En el cuarto que contiene un bloque de hielo movible al Oeste del cuarto de la cuchilla de hielo.

WATER TEMPLE
- ☐ En el río subterráneo debajo del segundo remolino.
- ☐ Arriba de la torre en el cuarto principal.
- ☐ Después de la cascada, antes de obtener the Boss Key.
- ☐ A mano derecha de la pared en el cuarto de la gran cascada.
- ☐ Deja el pasadizo que te conduce a la Princesa Ruto, detrás de los barrotes, usa el Spin-Attack para darle al switch y abrirlo.

SHADOW TEMPLE
- ☐ Por la salida del Este hacia el cuarto de la enorme guillotina, elimina a tus primeros enemigos después the Stalfos para abrir la puerta.
- ☐ En la jaula al Oeste del enorme cuarto de la guillotina.
- ☐ Detrás de la calavera en el cuarto con la calavera gigante.
- ☐ Toca the Scarecrow's Song en el cuarto del barco fantasma. Dispara el hookshot hacia él para verlo.
- ☐ Detrás de las tres calaveras que giran.

SPIRIT TEMPLE
- ☐ En la cerca, a la derecha de un pequeño pasaje cerca de la entrada del calabozo.
- ☐ Lleva a las Skulltulas hacia el segundo pequeño hueco, luego gira para verla.
- ☐ Pasando la escalera en el cuarto con el halo de luz, arriba de la puerta.
- ☐ En el cuarto con las piedras rodantes, detrás del Time-Block.
- ☐ Sube al cuarto con el mapa del calabozo, toca the Scarecrow's Song, y lanza el Hookshot.

LAKE HYLIA

De seguro las cosas han cambiado desde hace siete años a la fecha. Lo que era un gran lago ahora es como un pantano. Pero bueno, tú puedes hacer que las cosas vuelvan a la normalidad, claro si haces las cosas bien.



Sumérgete en el agua en el laboratorio utilizando tus Iron Boots. El cofre que está debajo contiene un skulltula de oro. Aún puedes hacer tus ataques de descarga a pesar de estar bajo el agua.



Nada profundamente en la alberca dentro del laboratorio con la Gold Scale y habla con el hechicero. El estará muy impresionado con tus esfuerzos y te recompensará con una pieza de corazón.

Hay una pieza de corazón en la chimenea arriba del laboratorio. Utiliza la planta mágica para subir al techo, ¡aguas con Guay!, mientras subes por el techo.





Dale al hechicero la rana Eyeball. El la procesará y te dará las gotas para los ojos que necesitas con una fecha de caducidad de cuatro días.



La hoja mágica te llevará por un tour relámpago por el lago Hylia. Con el nivel de agua tan bajo, te permitirá entrar a los lugares que de otra forma no pudiste haber entrado.



Hay un Skulltula muy bien escondido en el árbol seco que está sobre la isla. Dispárale en la copa del árbol para poder pasar por las ramas y darle al Skulltula.



Si creíste que la canción del Scarecrow sólo era útil cuando niño, ejecútala ahora. Y llámalo cada que lo necesites cuando no puedas alcanzar un lugar.

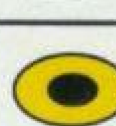


Si repites el juego de pesca, y logras aterrizar un pez de 30 kilos, te recompensarán con la Gold Scale.



Una vez que hayas completado el Water Temple, dispárale una flecha al amanecer. Y serás recompensado con las flechas de fuego.

Entrar al templo es muy fácil. Cálzate tus botas de acero y húndete hasta la entrada, dispara el hookshot en el diamante sobre la puerta.

ARTÍCULOS ESPECIALES	
2X PIEZAS DE CORAZÓN.	
2X SKULLTULA DE ORO	
FLECHAS DE FUEGO	
GOLDEN SCALE	
GOTAS PARA LOS OJOS	

CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS.

Esta es una lista de las criaturas que vas a enfrentar en el lago Hylia.

GUAY

Estos emplumados amigos son un verdadero dolor de cabeza, y te atacan por los aires. Si les puedes apuntar con el botón Z y dispararles flechas, bien. De otra forma, protégete con tu escudo y dales un buen golpe.



EN DONDE ENCONTRAR... THE GOLD SKULLTULAS

Existe 100 de estos arácnidos. ¿Te faltan algunos? No busques más Específicas Gold Skulltulas que no se encuentran en los calabozos

N Link de niño **A** Link de adulto
C Cualquiera de los dos
Todas las Skulltulas pueden ser encontradas en la noche

KOKIRI FOREST
- ☐ **N** Detrás de la casa de los hermanos Know-It-All.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico afuera de el camino de la Tienda de Kokiri.
- ☐ **A** Detrás de la casa de los Gemelos.

HYRULE FIELD
- ☐ **A** En la gruta debajo de una roca cerca de la entrada de Gerudo Valley.
- ☐ **C** En una gruta cerca de un árbol por la entrada de Kakariko Village.

LOST WOODS
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el camino de tierra fértil en el cuarto con el puente.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en la tierra fértil dos pantallas a la izquierda de la entrada.
- ☐ **B** La plataforma The Magic Leaf te llevará a una.
- ☐ **B** La pared al este de Sacred Forest Meadow.

LON LON RANCH
- ☐ **N** La segunda ventana del granero en la casa de Talon.
- ☐ **N** Una pared de madera en el corral.
- ☐ **N** En el árbol cerca de la casa de Talon. Rolling y pega contra el árbol para que caiga.
- ☐ **N** En la pared más lejana, a la derecha del cuarto de la vaca.

KAKARIKO VILLAGE
- ☐ **N** Arriba del árbol en el centro de la villa. Rolling y pega contra el árbol para que caiga.
- ☐ **N** En la pared exterior de The House of Skulltula.
- ☐ **N** Arriba en la torre.
- ☐ **N** De lado de la casa del niño pequeño.
- ☐ **N** En los ladrillos en el lugar de la construcción.
- ☐ **A** Arriba del corral de Cucco.

KAKARIKO GRAVEYARD
- ☐ **N** Arriba a mano derecha de la pared del cementerio.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el camino de tierra fértil por las tumbas a la extrema izquierda.

HYRULE CASTLE
- ☐ **N** En la tumba The Guard-House.
- ☐ **N** Arriba del árbol en el camino del Castillo; roll y pega para que caiga.
- ☐ **N** En la gruta que se abre tocando The Song of Stromes, en la línea de el árbol que termina en hueco.
- ☐ **A** En el arco de piedra a la derecha del castillo.

DEATH MOUNTAIN TRAIL
- ☐ **C** Detrás de la pared que puede hacer explotar arriba de Kakariko Village.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en la tierra fértil en la entrada de Dodongo's Cavern.
- ☐ **A** Detrás de la piedra que le puedes pegar con el martillo debajo de Dodongo's cavern.
- ☐ **A**Debajo de la piedra que le puedes pegar con el martillo en donde Link de niño no puede hacerle nada.

DEATH MOUNTAIN CRATER
- ☐ **N** Dentro de la casa cerca de la entrada.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el camino de tierra fértil.

GORON CITY
- ☐ **N** Rompe la caja en cuarto de piedras en lo más alto del techo.
- ☐ **A** En la plataforma suspendida arriba de la ciudad.

ZORA'S RIVER
- ☐ **N** Arriba de el árbol cerca de la entrada; rolling y pega para que caiga.
- ☐ **N** En la escalera cerca de la casca en la entrada de Zora's Domain.
- ☐ **A** En el estrecho puente cerca de la cascada, sube la pared.
- ☐ **A** Cerca del círculo de piedras donde te lleva the Magic Leaf, al sur.

ZORA'S DOMAIN
- ☐ **A** Cerca de la cascada congelada hasta arriba.

ZORA'S FOUNTAIN
- ☐ **N** Arriba del árbol en la isla; roll y pégale para que caiga.
- ☐ **N** A la derecha del tronco.
- ☐ **A** Debajo de la roca por the Great Fairies's fountain; usando the Silver Gauntlet para tomarla.

LAKE HYLIA
- ☐ **N** En la isla con dos columnas.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en la tierra fértil camino al Laboratorio.
- ☐ **N** En la pared trasera del Laboratorio.
- ☐ **A** En el fondo de la alberca del Laboratorio, en una caja.
- ☐ **A** Arriba de el árbol de la muerte por la entrada a Water Temple.

GERUDO VALLEY
- ☐ **N** A la derecha del enorme tablón.
- ☐ **N** Planta un frijol mágico en el terreno fértil camino al valle del río.
- ☐ **A** Detrás de la tienda cerca de la pared.
- ☐ **A** En el arco de piedra cerca de la tienda.

GERUDO FORTRESS
- ☐ **A** Camino arriba de la pared del Este.
- ☐ **A** Con el arco apunta en el blanco más al Norte.

HAUNTED WASTELAND
- ☐ **B** Arriba de la construcción de piedra cuando recibas the Phantom Guide.

DESERT COLOSSUS
- ☐ **N** A la izquierda de la entrada, arriba de la rama del árbol cerca de la arena movediza.
- ☐ **C** Planta un frijol mágico en la tierra fértil.
- ☐ **A** Salta a the Magic Leaf y verás una en tu viaje.

* Específicas Gold Skulltulas que encontrarás en el calabozo

THE GREAT DEKU TREE
- ☐ En el hueco de la recámara con tres plataformas.
- ☐ En el primer sótano, en las enredaderas.
- ☐ En el primer sótano, en la reja.
- ☐ Detrás de la pared que puedes hacer explotar en el primer sótano.

DODONGO'S CAVERN
- ☐ Vuela la pared en el corredor con dos estatuas y un switch.
- ☐ En la parte de arriba de la recámara con la escalera, subiendo las enredaderas.
- ☐ En el hueco del último escalón en el cuarto en donde se encuentra la escalera que puede explotar.
- ☐ Detrás de la pared que se puede volar en el cuarto con tres bloques para empujar y algunos Fire Keese; explota the Armos para verlo.
- ☐ De regreso en la recámara con dos estatuas y un switch, toca the Scarecrow's Song y dispárale con el Hookshot.

INSIDE JABU
JABU'S BELLY
- ☐ En las enredaderas en el cuarto con el switch que sube y baja el nivel de agua.
- ☐ Después de caer por los túneles debajo del cuarto, en la pared.
- ☐ Justo a la derecha del No. 67.
- ☐ En el cuarto antes de la guarida de Barinade, en lo más alto de las enredaderas.

FOREST TEMPLE
- ☐ Arriba de la enredaderas en la entrada del cuarto con Wolfos.
- ☐ Arriba de la pared en la cámara principal con las cuatro antorchas de Poe.
- ☐ En el jardín del Este, en el banco de arena con un cofre. Tira con el hoolshot para obtener el cofre desde ahí.
- ☐ En la pared en el jardín del Este dispara con el Hookshot desde la terraza.
- ☐ En el cuarto multicámaras antes de la guarida de Ganondorf, dentro de una de las cámaras.

BOTTOM OF THE WELLL
- ☐ En el cuarto con el foso.
- ☐ En el cuarto antes del cuarto con el foso.
- ☐ En el cuarto que contiene The Like-Like.

FIRE TEMPLE
- ☐ En el cuarto que contiene a Like-Like y Spinnning Tiles, pasa el Time Block,
- ☐ En el cuarto, con las piedras rodantes, detrás de la pared que puedes hacer explotar. Escucha los sonidos.
- ☐ En el cuarto con un Like-Like justo antes del segundo Flame Dancer.
- ☐ Arriba del techo del cuarto de las piedras rodantes; toca el Scarecrow's Song cerca de la plataforma en la entrada de la puerta, y dispara con el Hookshot a las series de los cuartos secretos.
- ☐ En el cuarto con el martillo Megaton.

ICE CAVERN
- ☐ En el cuarto con la cuchilla de hielo que gira.
- ☐ En la pequeña cámara circular al Este del cuarto con la cuchilla de hielo.
- ☐ En el cuarto que contiene un bloque de hielo movible al Oeste del cuarto de la cuchilla de hielo.

WATER TEMPLE
- ☐ En el río subterráneo debajo del segundo remolino.
- ☐ Arriba de la torre en el cuarto principal.
- ☐ Después de la cascada, antes de obtener the Boss Key.
- ☐ A mano derecha de la pared en el cuarto de la gran cascada.
- ☐ Deja el pasadizo que te conduce a la Princesa Ruto, detrás de los barrotes, usa el Spin-Attack para darle al switch y abrirlo.

SHADOW TEMPLE
- ☐ Por la salida del Este hacia el cuarto de la enorme guillotina, elimina a tus primeros enemigos después the Stalfos para abrir la puerta.
- ☐ En la jaula al Oeste del enorme cuarto de la guillotina.
- ☐ Detrás de la calavera en el cuarto con la calavera gigante.
- ☐ Toca the Scarecrow's Song en el cuarto del barco fantasma. Dispara el hookshot hacia él para verlo.
- ☐ Detrás de las tres calaveras que giran.

SPIRIT TEMPLE
- ☐ En la cerca, a la derecha de un pequeño pasaje cerca de la entrada del calabozo.
- ☐ Lleva a las Skulltulas hacia el segundo pequeño hueco, luego gira para verla.
- ☐ Pasando la escalera en el cuarto con el halo de luz, arriba de la puerta.
- ☐ En el cuarto con las piedras rodantes, detrás del Time-Block.
- ☐ Sube al cuarto con el mapa del calabozo, toca the Scarecrow's Song, y lanza el Hookshot.

WATER TEMPLE

ARTÍCULOS ESPECIALES

- HOOKSHOT
- SKULLTULAS DE ORO

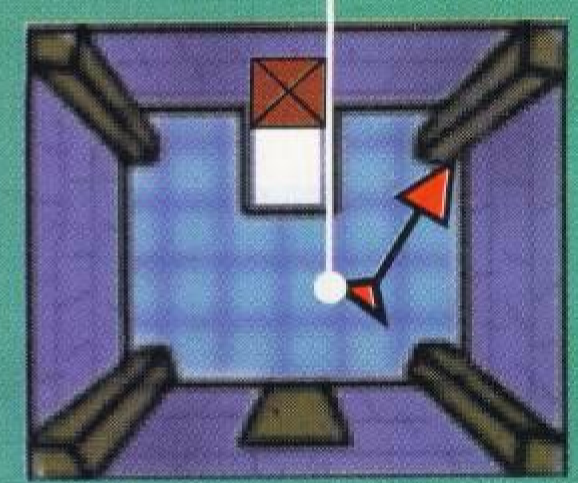
CARACTERÍSTICAS DE LAS CRIATURAS
a las que te enfrentarás en el Templo del Agua.

SPIKES
Son como minas centinelas, los Spikes te siguen por todo el templo. Dispárales con el Hookshot o déjalas que toquen el escudo y retraerán sus espinas y después atácalas con todo el poder de tu hookshot.



Las botas de acero son vitales para este templo, y la túnica de Zora es extremadamente útil si no quieres flotar por los aires. Este templo ofrece algunos de los retos más difíciles de superar, sin dejar de mencionar a las bestias acuáticas. También te enfrentarás con la princesa Ruto, no te olvides que ella es la elegida para ser tu esposa.





23 Afianza el Longshot desde el cofre. Este Hookshot más largo, te hará la vida más fácil. Ejecuta la canción del tiempo para deshacerte del bloque y caer por el hoyo.

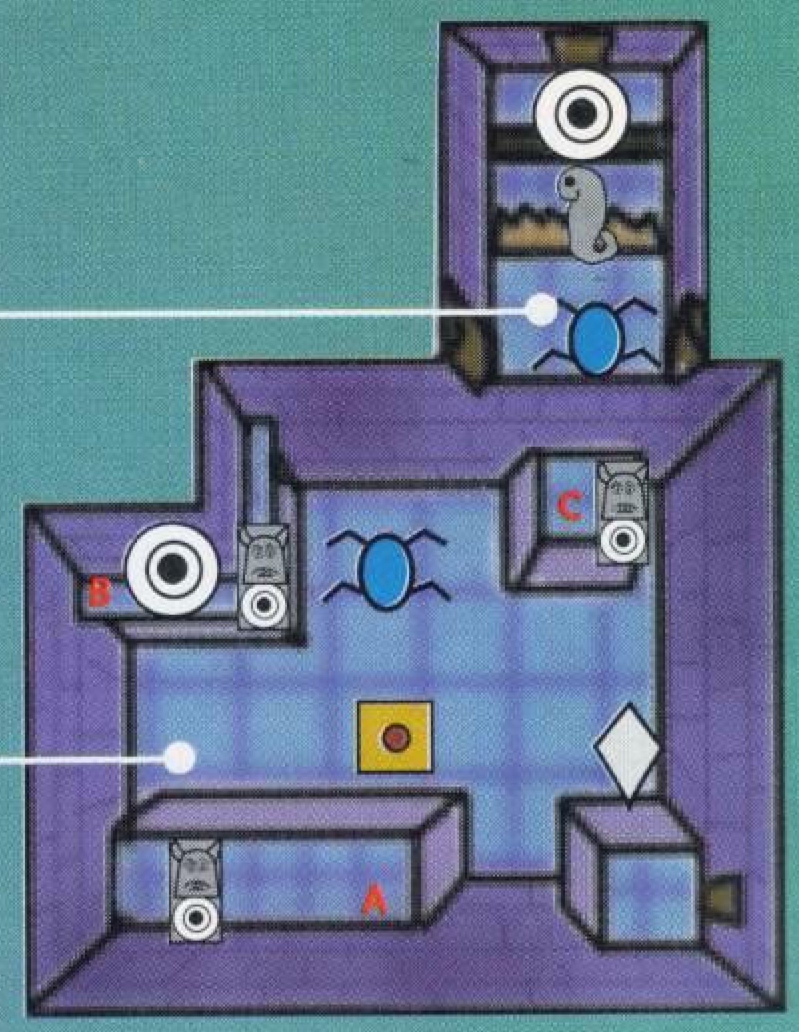
3er. PISO

22 Dirígete hacia el monumento a la mitad del lago, entonces gira y regresa a la isla de en medio. Una sombra de ti llamada Dark Link aparecerá, pero afortunadamente esta sombra no es tan hábil con la espada y con el martillo. En esta escena te recomendamos usar el Megaton Hammer; si le das con la espada, reflejará el golpe en ti y disminuirá tu nivel de vida. Debes ser capaz de matarlo fácilmente, pero si bloquea cualquiera de tus ataques, dale con la espada y cuando baje la guardia dale con el martillo.



21 Si te sientes muy presionado por las Like Like, sólo dispárales el Hookshot y corre hacia la puerta.







20 Este cuarto es un gran laberinto, así que pon atención. El objetivo es levantar y bajar estatuas para poder viajar por el cuarto usando el Hookshot. Levanta las estatuas y dispara el Hookshot sobre la estatua A. Baja la estatua y dale al punto detrás de la estatua B. Sube por su cabeza. Levántala otra vez, para cruzar a la estatua C después baja todas las estatuas, párate en la C y levántalas y bájalas rápidamente al mismo tiempo para poder saltar sin problemas por la puerta.

19 Cae dentro de la plataforma movediza y cuando alcance su nivel más bajo, salta a la plataforma estática de la derecha. Dispara el Hookshot sobre las plataformas mientras se mueven abajo de la caída de agua, sube nuevamente y repite el procedimiento hasta que alcances la punta. Deberás ser rápido y preciso con el hookshot, pero no te preocupes si te caes.



17 Párate en el agua y dispárale al interruptor para enviarte al siguiente nivel. Pero estate siempre alerta: Espérate hasta que Tektite caiga.



CLAVES

- KEESE
- BLUE TEKTITE
- CRYSTAL SWITCH
- HOOKSHOT
- HOOKSHOT STATUE
- LIKE LIKE
- NAVAJAS REBANADORAS
- LONG SHOT
- DARK LINK
- COFRE
- SHELL BLADE
- GEYSER
- INTERRUPTOR DE ESTATUA
- SKULLTULA DE ORO
- PUSH BLOCK



LA AMIBA ACUÁTICA GIGANTE MORPHA

35 Este demonio acuático te causará mucho problemas, tiene un hábito realmente nefasto de agarrarte con sus tentáculos cuando menos lo esperes. Le tienes que apuntar al pequeño núcleo rojo que flota dentro de su cuerpo. Rómpelo con lo que tengas a mano. Estate al pendiente del primer tentáculo, cuando crezca no pierdas de vista lo que está detrás de ti. Dispara el Hookshot para quitarte el tentáculo y con la espada. Trata de darle la mayor cantidad de golpes posible antes de que regrese al agua, y apártate rápidamente. Ubícate en un lugar a salvo y fíjate qué hacen los tentáculos. Cuando dejen de moverse, dispara el hookshot, te tomará varios disparos para matarlo. Un método alternativo es utilizar el Din´s fire, ya que disolverá al tentáculo y te permitirá dar golpes más certeros. Lo malo de este ataque es que tienes que esperar a recuperarte para volver a ejecutar el poder.

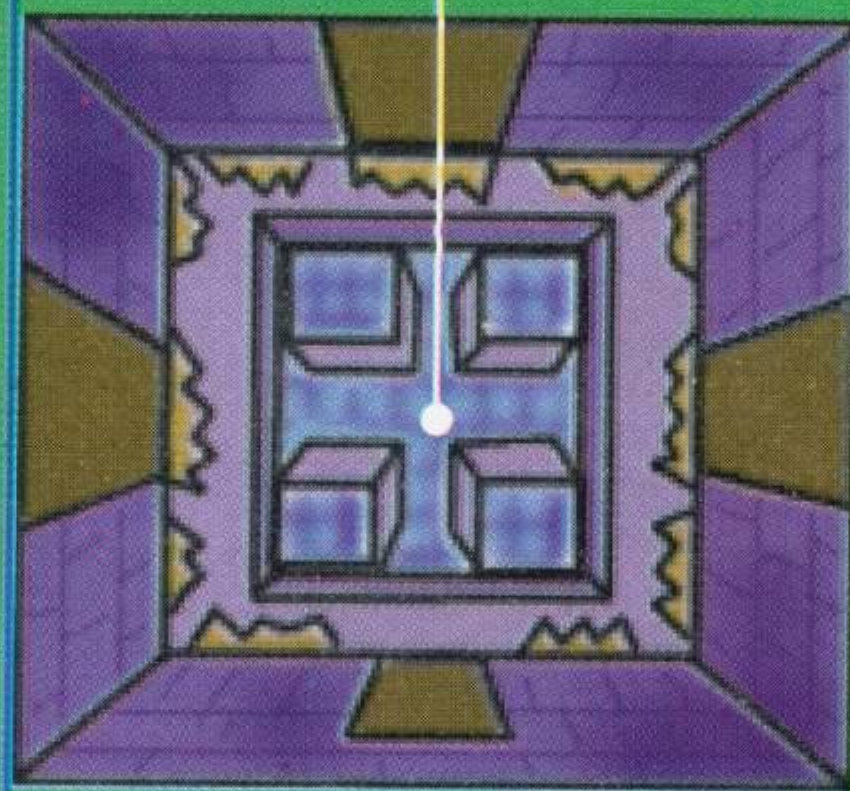
SHELL BLADE

Asesinas a la vista. Aunque aparentemente son inofensivas, cuida de no acercarte mucho porque si no te rebanarán; dispárales con el Hookshot.



34 Esta traicionera pendiente es muy parecida a la del juego de Travellator in Gladiators, la única diferencia es que en esta ocasión hay tres navajas que te complicarán la existencia. Mantente a la derecha o a la izquierda para estar el menor tiempo expuesto a las navajas y sigue corriendo. Si te paras te deslizarás hasta el fondo, y probablemente todo herido. Cada vez que una navaja te toca el tiempo es alterado.





15 Párate cerca del cofre que está cerca del Geyser y dispárale una flecha al interruptor que está del otro lado del cuarto. Cuando el Geyser se apague agarra la brújula de las guaridas.

33 Dispárale al Hookshot sobre la cabeza del Dragón y ese será el tiempo de enfrentar al jefe del mundo del agua.



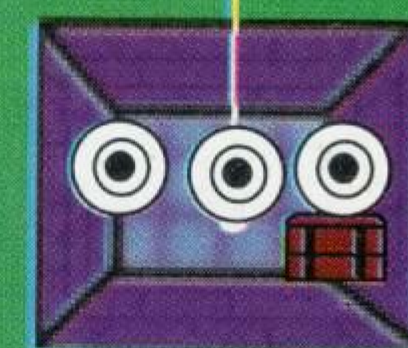


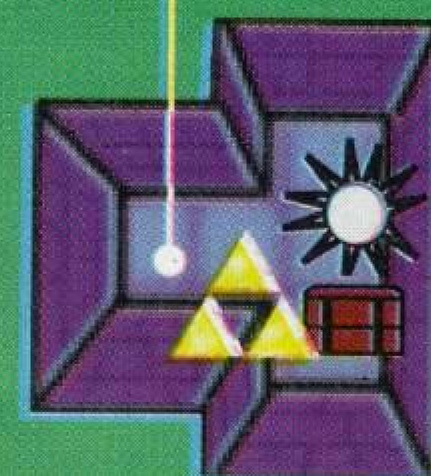
18 El símbolo de la Trifuerza eleva el nivel del agua hasta el tope. Ejecuta el Lullaby Song y mágicamente desaparecerá.



4 Ejecuta Zelda´s Lullaby enfrente del símbolo de la Trifuerza para hacer que baje el agua, y abrir el cofre que te dará un complicado mapa de guarida.









1 Busca los agarres del Hookshot en esta guarida, son puntos importantes para cruzar este calabozo. Si los agarres están muy lejos, necesitarás del Longshot.

BLUE TEKTITE
En otro mundo los Tektite son cangrejos y en este templo encontrarás muchos de ellos. Cuando estés en tierra fire con dos espadazos o martillazos los eliminarás, si estás en el agua, te atacarán como abejas; será mejor que salgas a terreno sólido.



KEESE
Bueno, pues no son otra más que vampiros, bueno sus abuelitos. Sólo hay dos en este templo así que no deben ser gran problema. Apunta con Z y con la flecha dales en el pecho.



1er. PISO



25 Una vez que estés en la plataforma, dispara una flecha en el símbolo del ojo y la puerta se abrirá. Dispárale al cofre y agarra la llave. El pasaje de llevará de regreso al cuarto del remolino y después al cuarto principal.

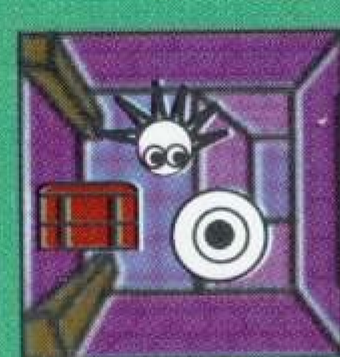


31 Evita las piedras que recorren los pasillos, sumérgete en las profundidades de las aguas y dispárale al Skulltula de oro que pende sobre la pared.



32 La llave del jefe esta aquí, ¡aguas con el Shell Blade! que cuida el pasillo. Por cierto, hay hadas en los frascos de la parte trasera del cuarto. Después de que hayas agarrado la llave, regresa al interruptor de nivel de agua y eleva la plataforma al tercer nivel.





10 Flota en este cuarto y recolecta la segunda llave, el interruptor reabrirá la puerta permitiendo entrar al remolino hacia el cuarto principal.

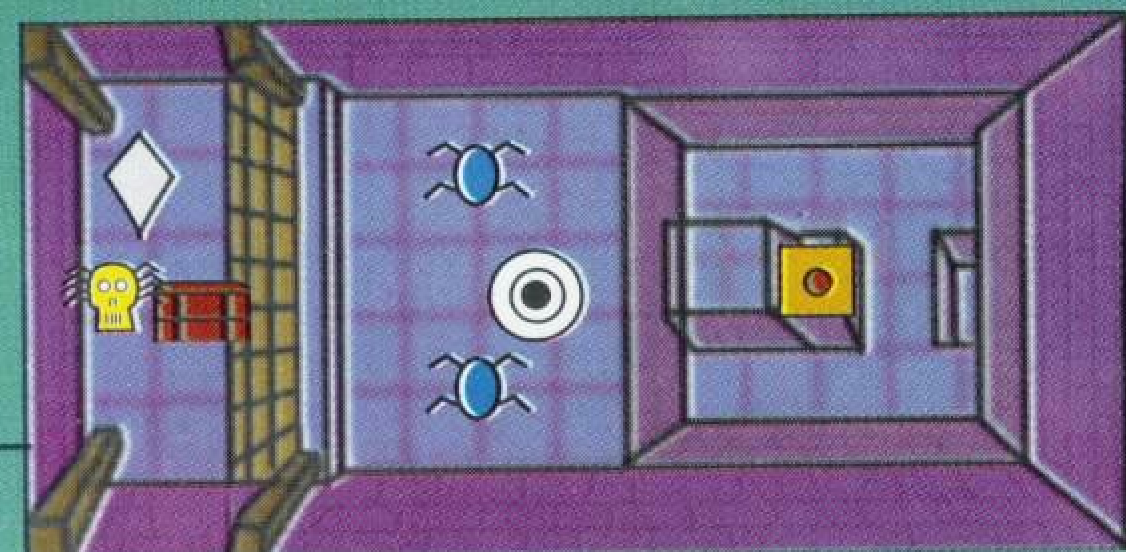


8 Presiona el interruptor que tienes a tu mano derecha y se activará un Geyser que podrás usar para pasar al otro lado. Sólo cuidate del Blue Tektite en el otro lado, no hay nada peor que la mordida de un cangrejo. Si te caes en el hoyo, hay un agarre en la pared más cercana.



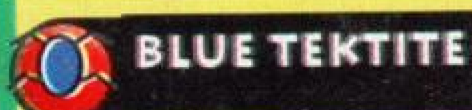
7 En el lado opuesto de la torre central hay un pasaje bloqueado con una roca. Empuja la barrera fuera de tu camino y cae por el túnel.

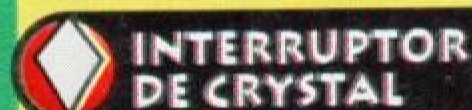


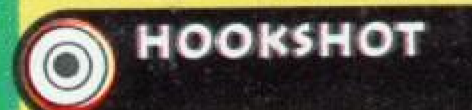


CLAVE


KEESE


BLUE TEKTITE


INTERRUPTOR DE CRYSTAL

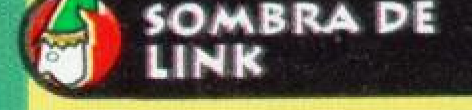

HOOKSHOT

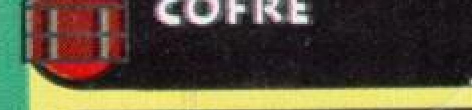

ESTATUA DE HOOKSHOT

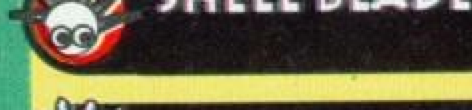

LIKE LIKE


NAVAJAS REBANADORAS


SHOT LARGO

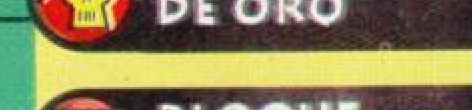

SOMBRA DE LINK

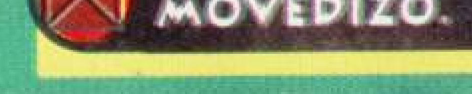

COFRE


SHELL BLADE


GEYSER


INTERRUPTOR DE ESTATUA


SKULLTULA DE ORO


BLOQUE MOVEDIZO.



29 Cae sobre la plataforma y haz estallar la pared detrás de ti. Empuja el bloque en el pasillo tan lejos como puedas, y regresa a la plataforma. Hay una grieta en la pared, hazla explotar y podrás ver el bloque; jálalo hacia afuera de la plataforma. Cuando esté afuera se irá sin que tú llegues al agua, y empújalo hasta que caiga sobre el interruptor, el cual te dará acceso al siguiente cuarto.



30 El interruptor de la derecha activa dos geysers en el puerto. Utilízalos para cruzar al otro lado, solo los dos primeros son necesarios, con un gran salto tienes que agarrarte de bloque en bloque. Sería recomendable que elimines a todos los Tektites antes de que cruces, tienen el feo hábito de aventarte al pit.

28 Dispara sobre las Tektites y salta al agua con tus botas puestas. Evita las piedras rodantes y trepa al otro lado. Hay una corriente muy fuerte que va de derecha a izquierda, trata de trepar lo más creca de la pared derecha.



LIKE LIKE

No te acerques, eh...Lo que parece como un gusano cuboide te tragará completo, lo que probablemente no sea la experiencia más grande del Mundo. A pesar de su nombre, tu no le gustas, sólo tú equipo, como lo notarás cuando te escupa ya sin escudo o túnica. Si esto pasa, mátalo rápidamente para recuperar tus cosas. Para evitar problemas innecesarios, dispárale a distanciaun par de flechas, apunta abajo.





27 Dispara el Hookshot fuera del agua, regresa y dispara a lo largo del cuarto para eliminar.

STINGER

Estas cositas son verdaderamente molestas. Los bebés son stingerson la versión acuática de los Keese.
Atacan rápidamente, así que mantén tu escudo en alto para regresarlos al agua, si está lo suficientemente arriba puedes dispararles en el agua con una flecha o el Hookshot. Tienes que ser muy bueno para poder tener éxito.

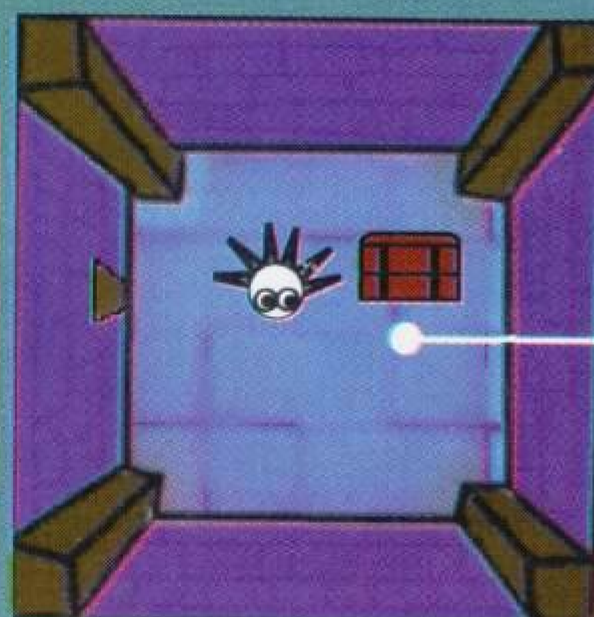


12 Al elevarse el nivel del agua se revelará un agujero que te conducirá a un pasadizo. Con tus botas de acero podrás atravesar sin problemas.





3 La radiante princesa Ruto te esta esperando para felicitarte. Aunque debes saber que esta un poco molesta, pero ta hará una oferta que no podrás rehusar. Aquí encontrarás la información necesaria para completar el calabozo sin contratiempos. tendrás que flotar y hundirte para lograr los objetivos centrales. Para esto guarda tus botas un rato.





6 Elimina las Shell blades, observa las características de las creaturas para que sepas como eliminar a estos filosos amigos. Aquí encontrarás la primera llave del calabozo



2 Una vez que estes en la entrada del salón salta al agua, usando tus Iron Boots poara poderte hundir hasta el fondo. ¡ojo! con las puntiagudas bolas que estamos seguros te perseguirán.



5 Una vez que hayas desalojado el agua de la cueva, encontrarás una antorcha, enciendela junto con las otras dos que están en las esquinas. Para abrir la puerta tendrás que disparar una flecha de fuego. Si te dificulta, utiliza el Din´s Fire.

2o. PISO

▽ 26 Detrás de la torres de fuego dispara una flecha en el ojo dorado y dispara el hookshot a lo largo de la puerta. Baja por el corredor y encontrarás un bloque movedizoa la derecha, jalalo hacia afuera y salta por el agujero en el techo del cuarto principal. Dispara otra flecha por el ojo y regresa al bloque. Hay otra llave en el cofre de la derecha.

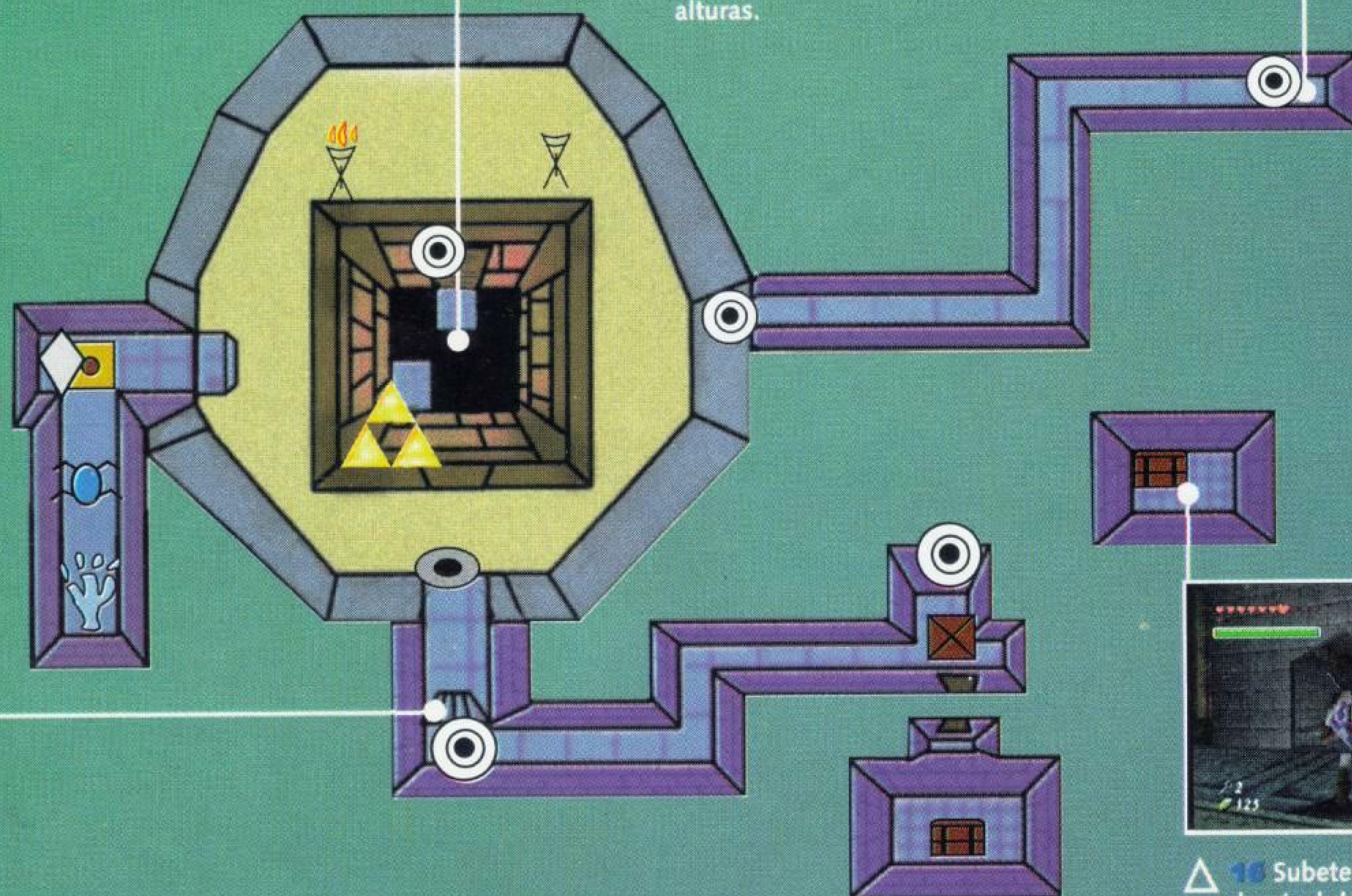




◁ 11 En la torre central, dispara el hookshot arriba en la plataforma y ejecuta el Zelda´s Lullaby para hacer que el agua se eleve. Si tienes el Long Shot en este momento podrás tener el Skulltula de oro que se encuentra en las alturas.



△ 14 Con el agua a tu nivel podrás tener acceso al los tuneles desde el segundo nivel de la torre central. Abajo de esto hay un pasaje y en el encontrarás un grupo de spike que te harán la vida pesada.



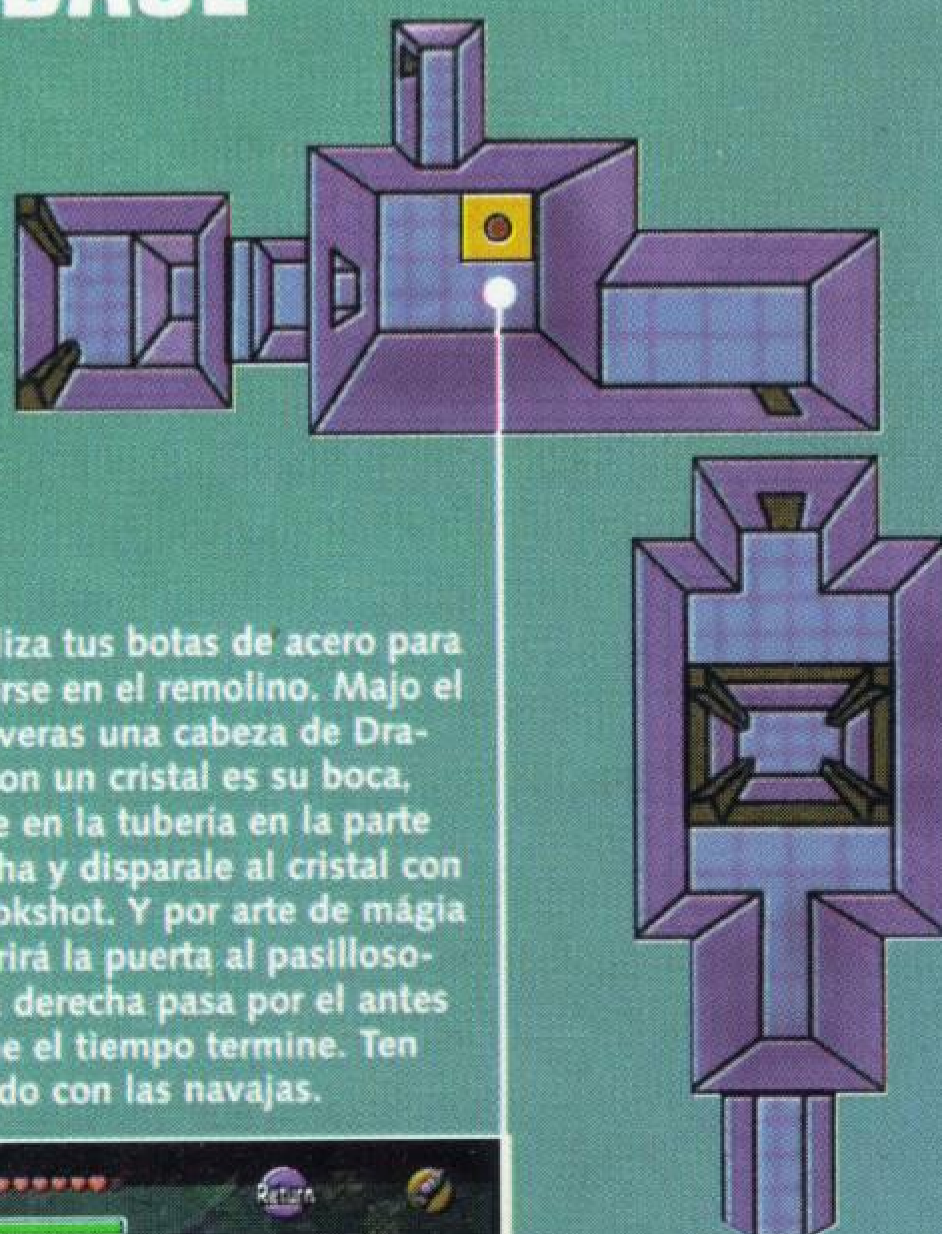


△ 16 Subete hasta el segundo nivel desde el cuarto en donde conociste a Ruto y has explotar la pared agrietada para obtener la otra llave.

CLAVES

- KEESE
- BLUE TEKTITE
- INTERRUPTOR DE CRYSTAL
- HOOKSHOT
- ESTATUA DE HOOKSHOT
- LIKE LIKE
- NAVAJAS REBANADORAS
- LONG SHOT
- SOMBRA DE LINK
- COFRE
- SHELL BLADE
- GEYSER
- INTERRUPTOR DE ESTATUA
- SKULLTULA DE ORO
- EMPUJA EL BLOQUE

1a. BASE

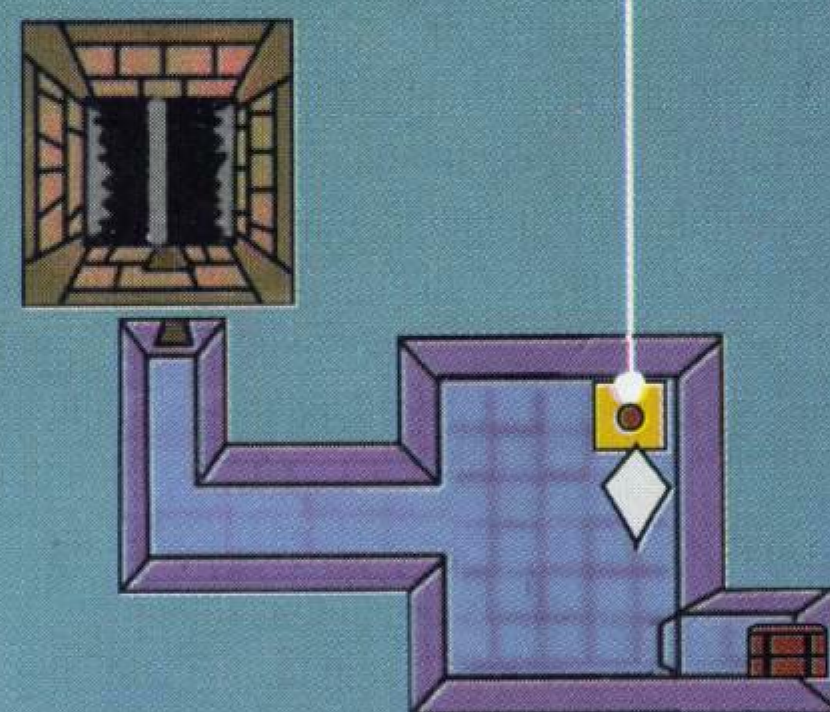


▽ 9 Utiliza tus botas de acero para hundirse en el remolino. Majo el agua veras una cabeza de Dragón con un cristal es su boca, parate en la tuberia en la parte derecha y disparale al cristal con el hookshot. Y por arte de mágia se abrirá la puerta al pasillosobre la derecha pasa por el antes de que el tiempo termine. Ten cuidado con las navajas.





◁ 18 En interruptor de la derecha abre una caja llena de horribles spikes y dos Shell Blades. Una vez que las hayas eliminado se abrirá un nuevo cuarto en donde encontrarás un cofre con una llave.



ARTICULOS ESPECIALES:

LENTES DE LA VERDAD 

3 x SKULLTULA 

BOTTOM OF THE WELL

Para poder llegar más lejos en el juego, tendrás que recoger un artículo muy valioso: Los Lentes de la Verdad. Básicamente son unos lentes de aumento que te permiten ver cosas secretas como paredes falsas, o plataformas invisibles, pero tendrás que hacer un viajecito en el tiempo para convertirte en el pequeño Link para poder tener acceso al nivel. Dirígete hacia el molino en la Villa Kakariko y toca la canción de las tormentas para el hombre que toca el acordeón. El apresurará su música y el molino de viento secará el pozo. Ahora estás listo para saltar al fondo del pozo, pero asegúrate de tener un par de hadas a la mano, hay algunos monstruos abajo que quieren salir a jugar...

3 CRIATURAS

Aquí está una lista de las criaturas que encontrarás en el fondo del pozo:

BURBUJAS VERDES

Cráneos divertidos y llenos de fuego, que flotan causando estragos por doquier. La forma más sencilla de acabar con ellos es bloquearlos con tu escudo para apagar sus llamas, después golpearlos con tu espada un par de veces. Estas no son bestias difíciles, pero desde el momento que entres a esta guarida, te aseguramos que no te van a ignorar.



REDEAD

Aunque parecen más un Golem que un no muerto, estas cosas pueden causar muchos problemas. Te congelarán con un agudo grito y después succionarán tu energía vital. Usa la canción del sol para paralizarlos y luego dales un par de golpes. Alternativamente puedes ir detrás de ellos y golpearlos tres o cuatro veces, así podrás obtener algo de poder mágico de ellos, así que vale la pena intentarlo.



MOMIA

Todas envueltas y sin rumbo fijo... Estas cosas de género inespecífico tratarán de detenerte casi en la misma forma que los Redead. Al estar cubiertas con sus vendas no son tan duras como parecen, así que presiona el botón B para escapar a su mohoso agarre.



1er. PISO

CLAVE

 DEKU BABA

 SKULLTULA

 BURBUJA VERDE

 ANTORCHA SIN ENCENDER

 ANTORCHA ENCENDIDA

 ESCALERA

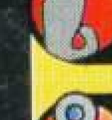
 REDEAD

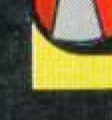
 COFRE

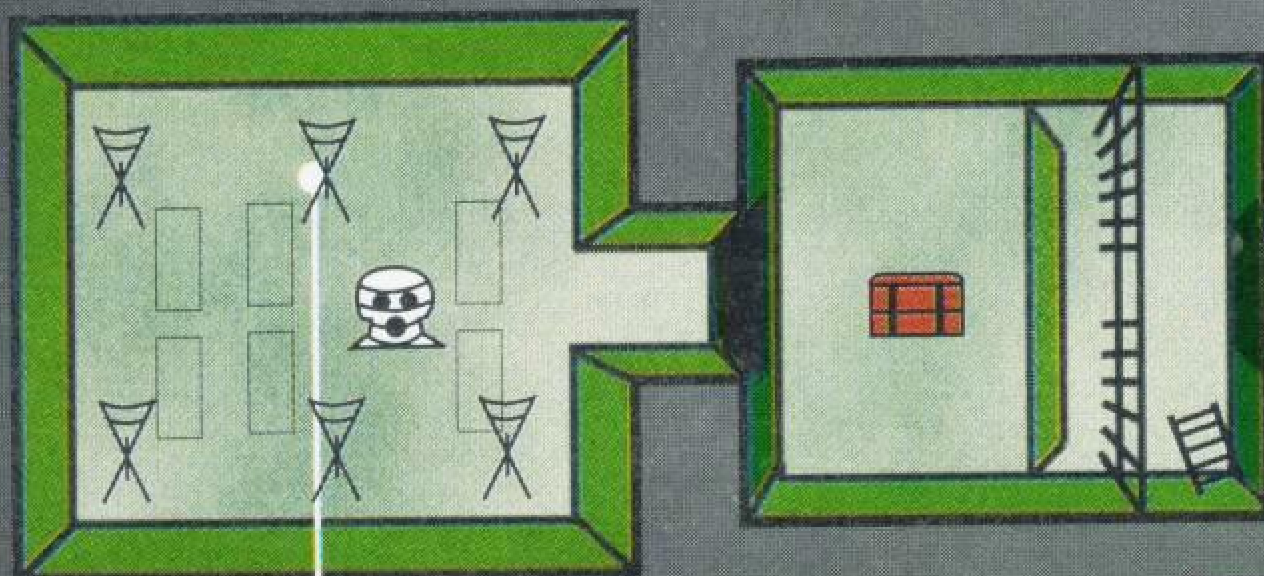
 MAPA DE LA GUARIDA

 WALL MASTER

 ESCALERA

 LIKE LIKE

 BEAMOS



9 La casa de la Muerte, llena de ataúdes y una momia que tratará de acabar contigo. La solución al acertijo es muy obvia, enciende un Deku Stick para prender las antorchas en los extremos de los ataúdes. Aunque quizá desearás no abrirlos todos, ya que se liberan varios monstruos de la variedad de murciélagos, y en realidad, el único que vas a necesitar es el de la extrema izquierda. Tiene un par de Keese y una pequeña llave para rescatar un Skulltula.

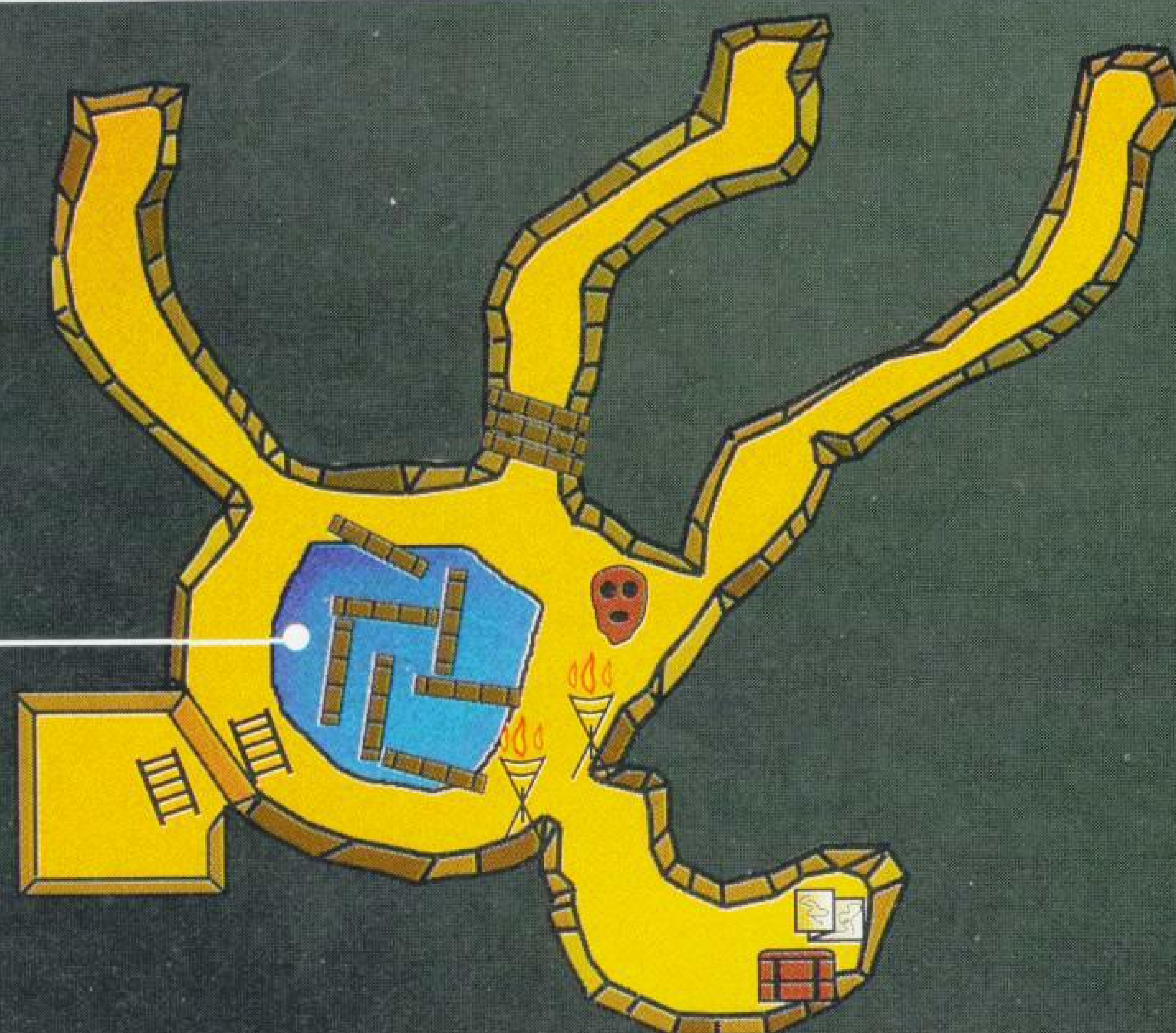


5 Aquí hay otra llave oculta a simple vista. Quita la tapa del cofre y guarda la llave en tu bolsillo.



1a. BASE

12 Aquí es a donde terminarás si caes por alguno de los pozos en el nivel superior. Es fácil salir de ellos, sólo sube la escalera, pero cuídate de los zombies cerca de la poza y de la misma poza que es venenosa. Apuesto que no hay mucha pesca aquí.







3 Este es el punto focal del nivel. El símbolo que ya conoces te indica que toques el Arrullo de Zelda, haciendo esto el agua del pozo se secará y podrás entrar. Quizá "Drain You", de Nirvana, sea una mejor selección.



6 Una vez que tengas las dos llaves puedes usarlas en este cuarto, pero cuídate de los hoyos en el piso y no te molestes por el cofre de la izquierda, es inaccesible gracias al pozo invisible. Hay otro hoyo debajo de las vigas de madera.

10 El primer cuarto aquí está lleno de Keese y Beamos. Necesitarás los Lentes de la Verdad, a menos que la Dama de la Suerte te sonría, para ver los hoyos en el piso. Así que, si no las has recogido todavía, más vale que lo hagas ya. Prueba dispararle a los murciélagos antes de dirigirte a la puerta del final, aunque es posible pasar por todo sin un solo rasguño. La caja de atrás tiene un Like Like al que necesitas acabar, además de una rupia azul. De tal forma que la única cosa importante aquí es el Skulltula dorado; mételo a tu bolsa y dirígete a casa.





4 Una de las tres llaves que necesitarás para abrir las puertas cerradas, está en el pequeño nicho. Busca entre las sombras hasta que lo encuentres.

WALLMASTER

Bestias asquerosas. Escucha las advertencias de Navi acerca de los monstruos de sombras y mantente en movimiento. Estar en un solo punto significará que la mano de un muerto te mande al cielo: En lugar de que mueras, sólo perderás un corazón. Si agarras a una de éstas en el suelo, no le muestres misericordia.





2 Ten mucho cuidado de los hoyos invisibles en el suelo en este nivel. Una vez que tengas los lentes, podrás verlos todos claramente.



1 Acaba con el Skulltula, pero recuerda que necesitará de dos golpes del pequeño Link. Ahora Navi es psíquica y reconoce que puede oír las voces de los espíritus aquí. Ignórala y dirígete hacia la pared falsa.



DEAD HAND

11 Entra en el cuarto del Jefe a través del pequeño túnel que corre bajo tierra y luego escalando por la pared. La Dead Hand no es un enemigo particularmente difícil, sólo irritante. Estas estúpidas manos toman turnos para agarrarte si te acercas demasiado. Permanece lejos de las manos y golpéalas con la espada, esto no tomará mucho tiempo: En caso de que te agarren, presiona el botón B para liberarte. Como recompensa recibirás un cofre con los Lentes de la Verdad, y otro más pequeño con una gran rupia.

FIRE KEESE

Son los mismos Keese de siempre. Excepto que estos están cubiertos de fuego y te pueden quemar, lo que no es muy divertido. Para apagarlos brinca sobre ellos, pero si hay agua cerca es mucho mejor.



SHADOW TEMPLE



ARTICULOS ESPECIALES

5 X GOLD SKULLTULAS 

HOVER BOOTS 

CARACTERISITICAS DE LAS CRIATURAS

Aquí está la lista de las asquerosas criaturas que te encontrarás en el Templo de las Sombras:

REDEAD

Aunque parecen más un Golem que un no muerto, estas cosas pueden causar muchos problemas . Te congelarán con un agudo grito y después succionarán tu energía vital. Usa la canción del sol para parallizarlos y luego dáles un par de golpes. Altemativamente puedes ir detrás de ellos y golpearlos tres o cuatro veces, así podrás obtner algo de poder mágico de ellos, así que vale la pena intentarlo.



KEESE

Muy simple, estos son murciélagos - de la variedad de los chupa sangre. Sólo hay dos en todo el templo asiq ue no debe causarte problemas. Apúnta con Z y dispara una flecha para acabar con estas bestias.



DEAD HAND

No son particualrmente difíciles, sólo irritantes. Estas estúpidas manos toman tumos para agarrarte si te acercas demasiado. Permanece lejos de las manos y golpéalas con la espada, esto no tomará mucho tiempo: En caso de que te agarren, presiona el botón B para liberarte.



BEAMOS

Ojos que te disparan poderosos yayos que te pueden causar más que una quemadra de sol. Afortunadamnete no son muy rápidos, así que podrás escapar al rayo. Pero en elpeor de los casos es fácil apuntarle con Z y lanzar una bomba en su dirección.



Este no es el nivel más fácil del juego por mucho; hay demasidados enemigos a vencer y varios laberintos conspirados a crear un interesantisímo reto. El Jefe no es tan peligroso si estas debidamente armado. Asegurate de regresar en el tiempo y recoger los Lentes de la Verdad en el fondo del pozo en Kakariko; serán necesarios para descubir impostores y lugares escondidos...

1er. SOTANO

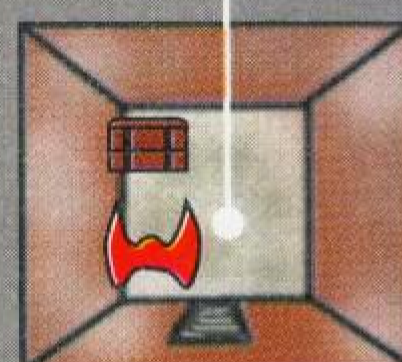




5 Una pared falsa que conduce a un segundo cofre está marcado por las dos ollas. Hay otra olla en al esquina de la extrema derecha del siguiente cuarto que conduce a un importante cuarto del tesoro.

◁ **4** Hay otra pared falsa aquí, la losa de enmedio en la pared de la derecha. Corre hacia ella y mata a la Redead y a los dos Keese en la parte posterior del cuarto y toma el Mapa de la Guarida.

7 En el salón de la estatua, ponte los Lentes de la Verdad y revisa los postes de alrededor. Todos los cráneos de la primera barra desaparecerán, así que utiliza la manija de madera para cambiar la gran estatua hasta que quede en línea con los postes de cráneo. Esto te abre la oportunidad de que puedas saltar el pozo. No olvides usar las hover boots o será un largo salto hacia el suelo. ▽



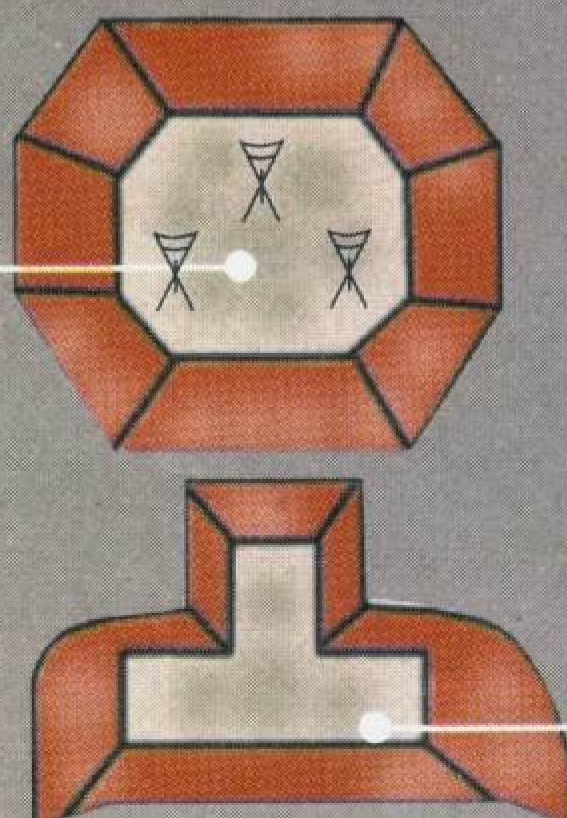




△ **6** Acaba con la Dead Hand aquí y recibirás un hermoso par de Hover boots: Te serán muy útiles en este nivel, pero la falta de tracción trae como resultado un poco de precisión en los saltos.



◁ **3** Lanza el hookshot por la abertura a través de la puerta falsa. Los Lentes de la Verdad te mostrarán las paredes falsas y puertas, y muchas otras cosas en este nivel.





△ **2** En el fondo de del declive está un cuarto lleno de antorchas sin encender. Puedes tratar por horas con Deku Sticks y Fire Arrows, pero no te molestes. Sólo párate en el centro del cuarto y dispara el Fuego de Din, y con eso es suficiente para que el cuarto se ilumine como en día de fiesta.

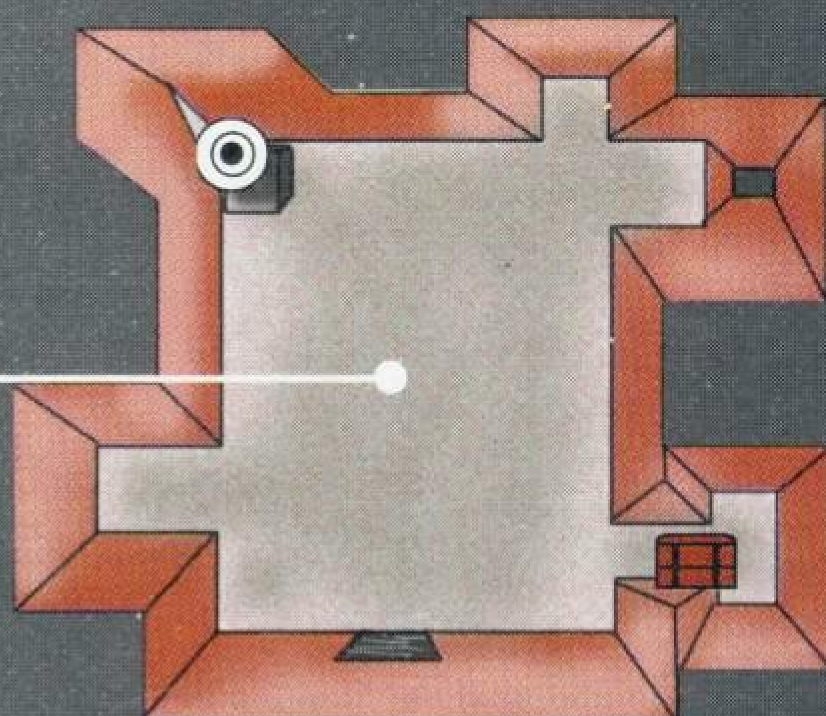


△ **1** La entrada al templo está detrás de una cerca inalcanzable al final del cementerio. Sheik aparecerá y tocarán otra canciocilla triste llamada Nocturno de las Sombras, antes de que use su magia y desaparezca. Usa la canción para transportarte hasta la saliente y dirigirte hacia la obscuridad.

2o. SOTANO

10 Evita las guadañas y toma las rupias de plata. En la esquina de la extrema izquierda del cuarto hay una plataforma con una rupia. Usa el hookshot para tomarla, y después usa la vista desde arriba para buscar la mejor forma de bajar. Trata de evitar los troncos, sólo te harán perder el tiempo e incrementarán el riesgo de que te golpees.



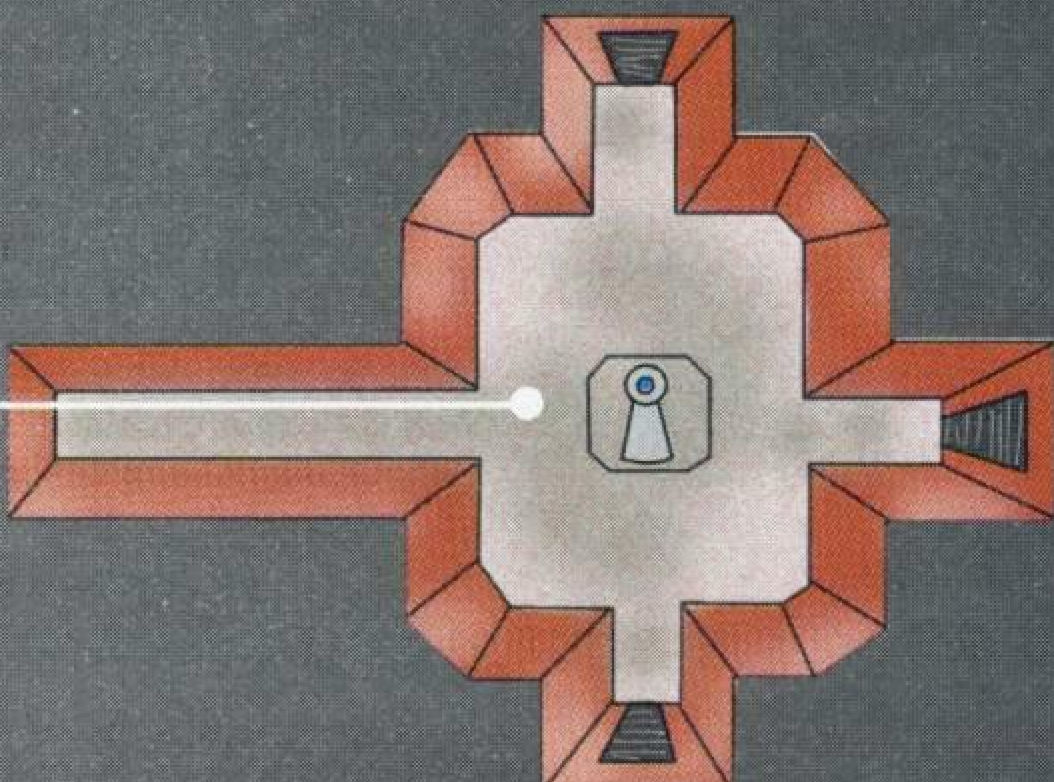


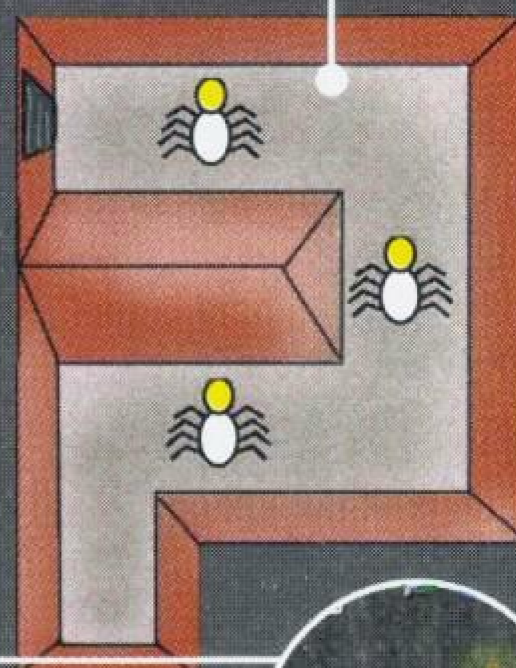
11 Coloca una bomba en la pared opuesta a la primera entrada y encontrarás un pasaje que te lleva hacia abajo. Mata a los cuatro Skulltulas en el camino y practica agacharte para pasar las dos guillotinas que cortan el camino. Habrá más en el siguiente cuarto.













8 Después de que hayas acabado con los Beamos con bombas, puedes colocarte en el centro del círculo y tocar la canción de las tormenas para una regeneración instantánea en la forma de una gran Hada.



9 Un par de momias están esperándote aquí. Las momias son más fáciles de vencer que los Redead, así que no debe de tomarte mucho tiempo. Una vez que hayas acabado con ellas, abre el cofre y toma la brújula.

3er. SOTANO



18 Salta por la cuchilla hacia una plataforma invisible (usa los Lentes de la Verdad para verla). Otra plataforma invisible se mueve hacia adelante y hacia atrás, así que mide bien tu tiempo para saltar. Es un simple salto medido hacia la puerta.

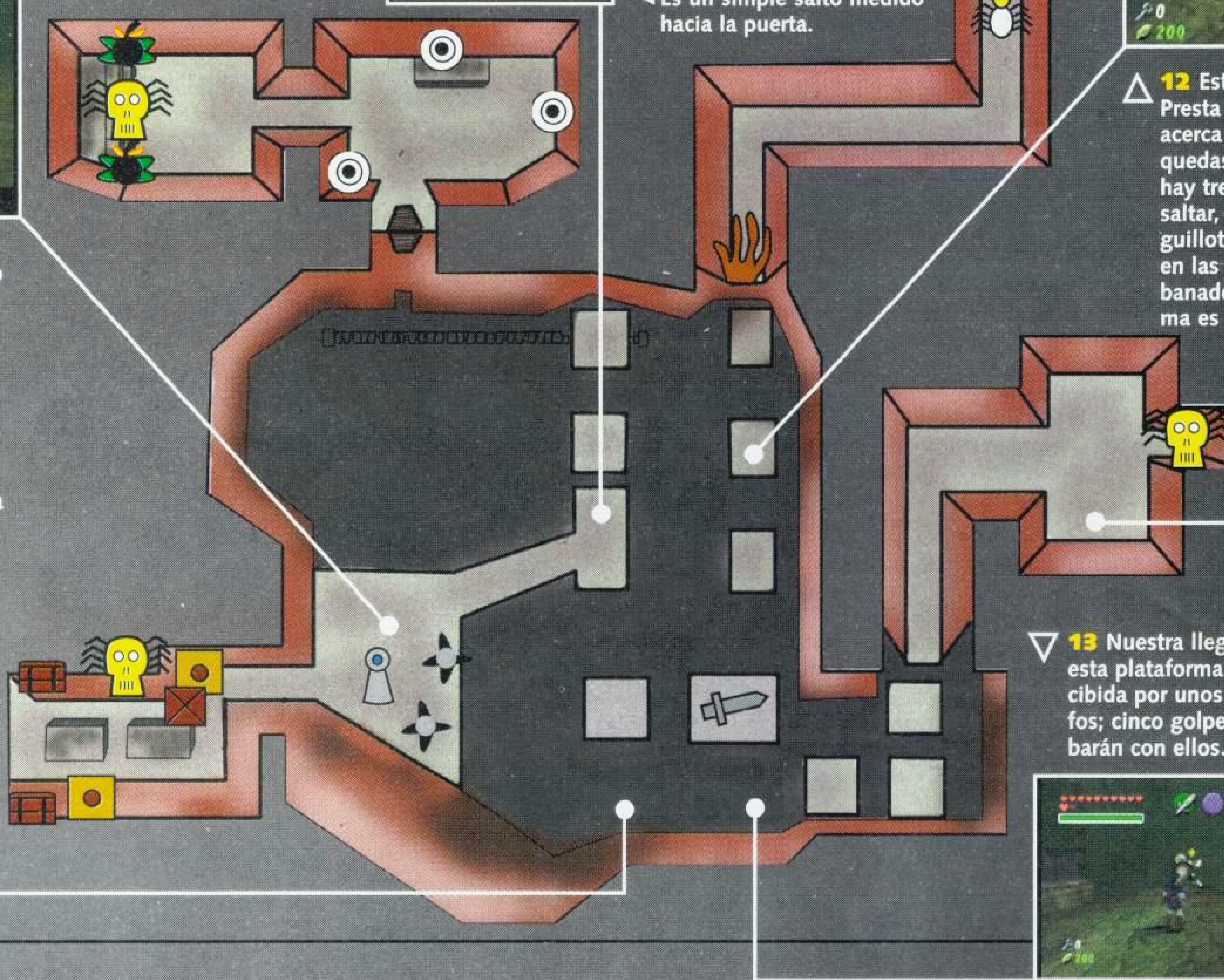


12 Este es el cuarto más grande del nivel, Presta atención a las advertencias de Navi acerca de Wallmasters en el techo. Si te quedas mucho tiempo por ahí te agarrará. hay tres plataformas por las que debes de saltar, cada una de las cuales tiene una guillotina al final. No uses las Hover boots en las primeras dos o podrías terminar rebanado por la cuchilla. La última plataforma es imposile pasarla sin las botas.



16 Recolecta todas las rupias de plata, la última está dentro del Beamos, y se abrirá la puerta.

15 A la derecha de la plataforma te encontrarás con un par de saltos difíciles. Espera a que la plataforma que se eleva caiga antes de hacer un salto hacia afuera con las Hover Boots, es un gran salto. Después espera a que se eleve hasta lo más alto y salta hacia la siguiente isla.





14 Usando los Lentes de la Verdad te puedes dirigir hacia la izquierda de la plataforma a través de salientes invisibles hacia otro cuarto grande con guadañas fantasmas. Acaba con el Like Like y los tres Knees y una puerta se abrirá conduciéndote a un cofre con rupias y a uno con flechas. El Skulltula dorado en la pared puede ser muy útil.

13 Nuestra llegada a esta plataforma es recibida por unos Stalfos; cinco golpes acabarán con ellos.

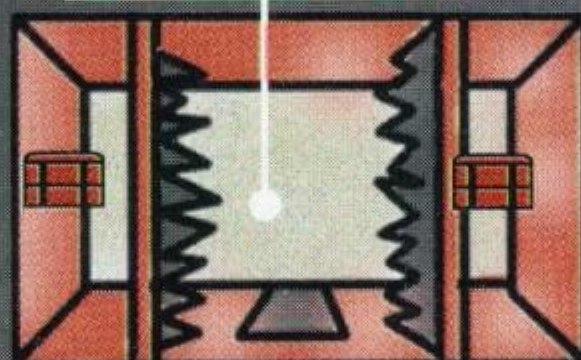




4o. SOTANO

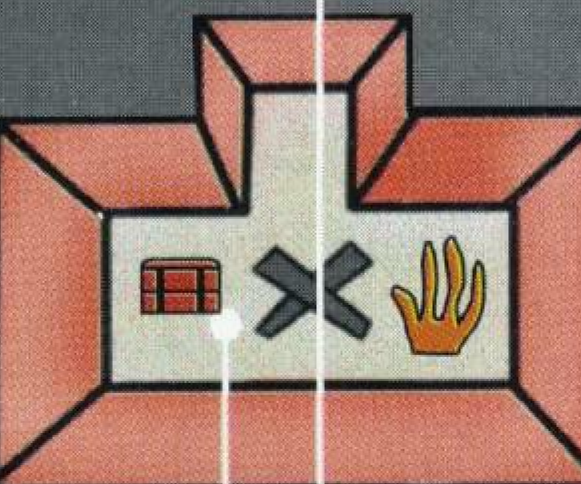


27 Antes de que entres en este cuarto, equípate con el Fuego de Din. Un par de paredes de madera con peligrosos picos que estarán listos para destrozarte la cara o dejarte como coladera, así que apresúrate a acabar. Una vez que las paredes hayan desaparecido mata al Redead y tomas las rupias de uno de los cofres y la Boss Key del otro.



28 Usa el mismo método como con el cráneo gigante que explotaste antes. Lanza bombas a cada una de las cabezas para volarlas y recoger las rupias. Escondido detrás del pedestal está un Skulltula dorado, así que no olvides destruirlo para recogerlo.





STALFOS
No, no es el dueño de un restaurante de comida griega. El mejor atque para vencerlo es bajo su escudo, o saltar y golpearlo mientras se va.



MOMIA
Estas cosas mohosas tratarán de etardar tu camino de la misma forma que los Redead. Presiona el botón B para librarte de su agarre.



FLOORMASTER.
Un par de golpes lo reducirán a tres pequeñas manos. Aplástalas antes de que se regeneren. Si una de las pequeñas manos se vuelve verde, retrocede y pon tu guardia en alto.



WALLLMASTER
Asquerosas. Bestias asquerosas. Escucha las advertencias de Navi acerca de las sombras de los monstruos y mantente en movimiento. Permanecer en un solo lugar te garantizará que una mano te agarre y te arroje al cielo.



29 Este es un cuarto fácil. Equípate con los lentes de la verdad para ver al Floormaster invisible y matarlo para obtener una llave del cofre.





26 Este cuarto tiene tres salidas, aparte de la puerta por la que entraste. Por todo el piso hay algunos Floormaster, pero es mejor evitarlos. Ua los lentes de la Verdad para ayudarte a pasar por las paredes falsas y los otros tres cuartos.



30 De regreso al muelle. Dirígete hacia la gran estatua, a la que le han crecido Plantas Bombas alrededor. Dispárale a las plantas on algunas Flechas que hagan que comience una reacción en cadena y observa como las figuras se viene abajo. Como resultado de tu buena suerte, se formará un puente por el que podrás pasar.

BONGO BONGO
Así que estás atorado en el monstruo del final del nivel. ¿Una medusa gigante? Bien. ¿Dragón? Bien. ¿Esqueleto? Bueno, ya que. Pero ahora llegan con una nueva idea . Un tambor. Un demoniaco y gigantezco tambor bongo. Afortunadamente, noes muy difícil de vencer...para ser un tambor. Lo primero que tienes que hacer es mantenerte alejado de él. Ten puestas tu hover boots en caso de que caigas, hay algo que se comerá tus piernas.





31 El cuarto final de la guarida, sólo usa los Lentes de la Verdad y las hover boots para flotar por la puerta y enfrentarte al gobernador del Templo de las Sombras, Bongo Bongo, una de las criaturas más bizarras de la imaginación japonesa.

20 Dirígete al siguiente recoge una de las Planta Bomba. Arroja una bom través del hoyo en la pa perior del Cráneo. Una v haya explotado, tendrás llave que podrás usar en puerta del nivel superior último cuarto.



17 Coloca el bloque movible de frente a la losa. Empújalo bajo los pio que caen. Cuando se encuentre frente a la segunda losa, jálalo del otro lado. Puedes recoger algunas flechas del cofre que se encuentra en la parte inferior izquierda y usa el bloque para subir al siguiente nivel.



25 Jala el bloque a lo largo de la losa verde y úsalo para subir al barco. Tacoando el arrullo e Zelda en el símbolo de la Tri-Fuerza hará que comiences a navegar, preo tendrás que pelear contra un pa de Stalfos mientras dura el viaje. A menudo es mejor evitarlos. No te vayas con el barco hasta el final.





24 Mata a las dos momias para el cofre de las rupias en el extremo final del cuarto y has explotar la pila de barro en la esquina derecha. El cofre de la llave está oculto debajo.

21 Tan pronto como atravieses la puerta, tendrás que hacer uso de tus habilidades, las vas a necesitar para combatir los fuertes vientos que soplan aquí. Evita las cuchillas, mata al Skulltula y llega hasta la esquina y encontrarás un pozo con un riel de madera al otro lado. Lanza el hookshot y déjate caer hacia el siguiente cuarto.



23 Dirígete hacia el ;ultimo ventilador de la derecha y dispárale al ojo que lanza fuego en la pared. Da la vuelta para quedar de frente a la pared teniendo el ventilador detrás y verás una baertura. Ponte las Hoover boots y el viento te ayudará a cruzar la gran división.



19 Recoge las rupias de plata aquí. Se encuentran en la parte superior, en una plataforma invisible en la esquina izquierda, a la cual puedes llegar con el Hookshot.. Mantén tus lentes listos al igual que las Hover Boots, las cuales te ayudarán a pasar sobre los picos.





22 Aquí encontrarás un cofre con Flechas y, asumiendo que ya has acabado con los dos Redead, puedes tocar la canción de las Tormentas para llamar a la gran hada. Checha la losa que se ve medio rara...

CLAVES

- PARED FANTASMA
- HOVER BOOTS
- REDEAD
- VENTILADOR
- GUILLOTINA
- GUADAÑA GIRATORIA
- PICOS INVISIBLES
- STALFOS
- WALLMASTER
- COFRE
- SWITCH DE OJO
- SWITCH
- BEAMOS
- GOLD SKULLTULA
- EMPUJAR EL BLOQUE

ARTICULOS ESPECIALES:

- ESPADA ROTA DE GORON
- 4 X GOLD SKULLTULA
- PIEZA DE CORAZON
- GERUDO MEMBERSHIP CARD

VALLE Y FORTALEZA DE GERUDO

La mayor parte del Valle de Gerudo y más allá estaban fuera de tu alcance cuando eras un niño; no podías ir más allá del puente. Hay mucho que hacer aquí, pero hasta que te hayas probado a ti mismo como un buen ladrón, serás mantenido en prisión: ¡Los Gerudo sólo quieren criminales en sus calles! Una tierra en donde los habitantes son mujeres, pudiera parecer un paraíso, pero ellas menosprecian a todos los hombres, excepto a Ganondorf...



Es imposible no ser descubierto por los avispados guardias de Gerudo, así que déjalos que te capturen y te encierren. Quizá lo disfrutes...

Lanza tu hookshot hacia la viga sobre la ventana de tu celda. ¡Ah, la libertad! Mantente lejos de la vista de los guardias o terminarás preso de nuevo. Pueden ser paralizados momentáneamente con el hookshot, o por más tiempo con una flecha.



JUEGO DE ARQUERIA Y EQUITACION

Una vez que tengas la tarjeta de Gerudo, podrás practicar tus habilidades en equitación y arquería. Es difícil, pero divertido, y la recompensa hace que valga la pena. Si pensabas que los juegos de Galería eran difíciles, en realidad no habías visto nada hasta ahora.
Monta en Epona y llévala hasta donde está la chica parada bajo la señal, y paga tus 20 rupias. Tienes 20 flechas y tu blanco es anotar 1000 puntos. Tienes 30 puntos por un tiro afuera, 60 puntos por darle a los círculos exteriores y 100 puntos por darle al centro, con puntos dobles por anotar dos seguidas. Hazlo y obtendrás una pieza de corazón.
Después de completar la primera vuelta, te será dada la oportunidad de jugar por una aljaba que puede contener un máximo de 50 flechas; un excelente premio. Desafortunadamente tendrás que tener una puntuación de 1500 para poder ganar, así que asegúrate de que cada flecha de en el blanco. Además de los blancos, las pequeñas ollas en los nichos valen 100 puntos cada una. Dale a las 7 y estarás a la mitad del camino...

Aunque el puente está roto la mayor parte del tiempo, puedes saltarlo con Epona, o alternativamente saltarlo con la ayuda del Hookshot.



Las plantas mágicas *en el suelo del valle* te llevan detrás de la cascada; hay la probabilidad de que puedas encontrar la pieza del corazón aquí...



RESCATANDO A LOS CARPINTEROS

Hay cuatro carpinteros que necesitan ser rescatados una vez que hayas salido de tu celda. El número uno es muy fácil de encontrar; ve a través de la puerta que está inmediatamente debajo de tu celda. Los demás no son tan sencillos. Dentro es como un laberinto, vas a necesitar pasar por el área de la cocina a través de la puerta central para rescatar a los carpinteros dos y tres, y tendrás que mantenerte fuera de la vista de los guardias ¡todo el tiempo! El cuarto carpintero está bajo tierra.
La secuencia es la misma: primero necesitas hablar con el prisionero, después pelear con la guardia, y liberarlo con la llave que ella deja. Sin embargo, no es una batalla fácil. Ellas son ágiles como acróbatas y tienen un ataque perverso. El punto principal es mantenerse cerca; si te sorprenden con su spin attack, estarás nuevamente en prisión en menos de lo que canta un gallo.
Una vez que todos estén libres, se te dará la Gerudo Membership Card como muestra de la administración por tus habilidades: Ahora podrás explorar por toda la fortaleza a voluntad.

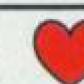
Habla con el hombre que está corriendo en la tienda y él te retará a una carrera a los bosques perdidos. Aunque por más rápido que seas, siempre te vencerá por un segundo...





Una vez que hayas rescatado a los carpinteros, dale la Poacher's Saw al jefe de los carpinteros. El te dará la Espada Rota Goron. Parece como un cambio justo.

HAUNTED WASTELAND & DESERT COLOSSUS

ARTICULOS ESPECIALES:	
NARYU'S LOVE MAGIC	
4 x GOLD SKULLTULA	
PIEZA DE CORAZON	

Sólo podrás llegar al Desierto Colossus cuando hayas crecido, y necesitarás cruzar la inhóspita Haunted Wasteland, pero una vez que hayas estado ahí como adulto, tendrás que regresar como niño. ¿Confundido? No lo estés. Las tareas de ambos, Link niño y adulto, están marcadas en este mapa.

Dispara el hookshot hacia los postes con banderas, para evitar las arenas movedizas y moverte rápidamente.



Mira con atención a través de la penumbra en busca de las banderas, pero no des más de dos pasos a la vez. Vuelve tu camino si no puedes ver nada; de otra forma tendrás que comenzar la sección otra vez.

Cuando llegues a la construcción de piedra, usa los Lentes de la Verdad para ver al fantasma. Síguelo muy de cerca, aunque parezca caminar sin dirección. Quédate con él y llegarás hasta el Desierto Colossus.





Ignora a los mercaderes; ellos te venderán todo extremadamente caro.

Coloca una bomba en la pequeña grieta en la pared marcada con dos palmeras para tener acceso a la tercer Gran Hada. Ella te dará el Naryu´s Love, un hechizo protector que te será muy, muy útil...





Toca la canción de las Tormentas mientras estás en la roca para llenar el arrollo seco con agua fresca y crear una fuente de hadas en el exterior.

Planta un frijol mágico en el suelo suave (hazlo de niño). Cuando seas grande te será de mucha utilidad, ya que encontrarás una pieza de corazón y un Gold Skulltula.





Una vez que estés a la entrada del Templo, husmea un poco en la puerta y regresa hacia el sol. Sheik aparecerá para hacer, una vez más, que el cuarto se sacuda, enseñándote una lastimosa cancioncita llamada Réquiem del Espíritu (Requiem of Spirit). No más forcejo por el desierto, ¿verdad?

CRIATURAS

Aquí está la lista de las criaturas que te encontrarás en Haunted Wasted Land y el Desierto Colossus.

LEEVER

Estos habitantes de las arenas son una amenaza real. Surgen del suelo del desierto, y hacen una línea directo a ti. La resistencia es muy fútil, especialmente porque parecen no tener fin. Huye en zigzag. Una vez que salen ya no pueden cambiar de dirección.



GUAY

Estos "amigos" que parecen cuervos son un verdadero problema, y, al igual que los Keese, atacan desde arriba. Si puedes apuntarles con Z a tiempo y les disparas con flechas está bien. De otra forma, protégete con tu escudo y dales un buen golpe a la primera oportunidad.



GERUDO TRAINING FORTRESS

El asunto es que, si desesperadamente quieres un juego de Flechas de Hielo que hagan juego con tus Flechas de Fuego, vas a tener que limpiar la Fortaleza de Entrenamiento Gerudo. Y sólo los más fuertes sobreviven aquí. Una caso gracioso es que los Guantes de Plata te serían de gran utilidad para salir de aquí, pero éstos los consigues hasta la primera sección del Templo del Espíritu.

CRIATURAS

Como ya es costumbre, aquí te va la lista de las criaturas que encontrarás en la Fortaleza.

BURBUJA ROJA

Estos cráneos encendidos surgen de la lava esperando tomarte por sorpresa. No son mucho de qué preocuparte; sólo apunta con Z y bloquéalos con tu escudo. O simplemente ignóralos.



SHELL BLADE

Ten cuidado con la almeja asesina. Las pequeñas almejas están como si nada, hasta que te acercas y te sorprenden con una "mordida" o te cortan tu traje. Apunta con Z y dispara con el Hookshot para verlas explotar.



FIRE KEESE

Lo mismo que los Keese, sólo que éstos están cubiertos con fuego y te pueden prender, lo que no es muy divertido. Para apagarlos salta mucho, y si hay agua mejor.



TORCH SLUG

Son cosas con flamas que tratarán de acabar contigo. Para apagar su flama dale un golpe con la espada y acaba con él en tierra. No hay más que uno en el cuarto, así que cuídate. Si dejas una de estas cosas apagada, después de un tiempo volverá a encenderse.



1er PISO

10 Hay tres Like Like en este cuarto. El mejor plan es pasar por el primero a la izquierda y saltar hacia la plataforma. Dispárale a los otros con las flechas y abrirás los cofres. Uno tiene una pila de rupias, pero hay un cofre invisible en uno de los hoyos de los Like Like. Checa con los Lentes de la Verdad y encontrarás otra llave. No te molestes con la que está en la plataforma, es una trampa.





CLAVES

- LIZALFOS
- DINALFOS
- RUPIAS
- ANTORCHA APAGADA
- ANTORCHA ENCENDIDA
- SWITCH
- COFRE
- BEAMOS
- HOOKSHOT
- EMPUJAR BLOQUE

9 Dales a los lobos con el martillo, y vuela la puerta con una bomba como si fuera falsa. Si tienes los Silver Gaunlets, podrás empujar el gran bloque y descubrirás otra llave y otros tesoros decentes. Si no, dispara el hooshot hacia el hoyo invisible que está a mano derecha. Esto conduce a una plataforma que te lleva al cuarto de los cuatro cráneos, y posteriormente a otra llave.

8 Esta es otra sección en donde hay que juntar rupias. Dale la vuelta al laberinto y ve recogiendo las rupias, la mayoría son muy simples, sólo esquiva las rocas para encontrarlas al final de los corredores. La más difícil es la que se encuentra en medio, ya que está flotando. Usa el Hookshot para obtenerla, y vuélvelo a usar sobre las llamas en la saliente para llegar a la puerta.



11 Este es el cuarto del tesoro final, encontrarás rupias. En el primer cuarto a la izquierda, encontrarán un hoyo secreto arriba, sube la cerca para otra llave. La última llave abre el cuarto con las Flechas de Hielo.

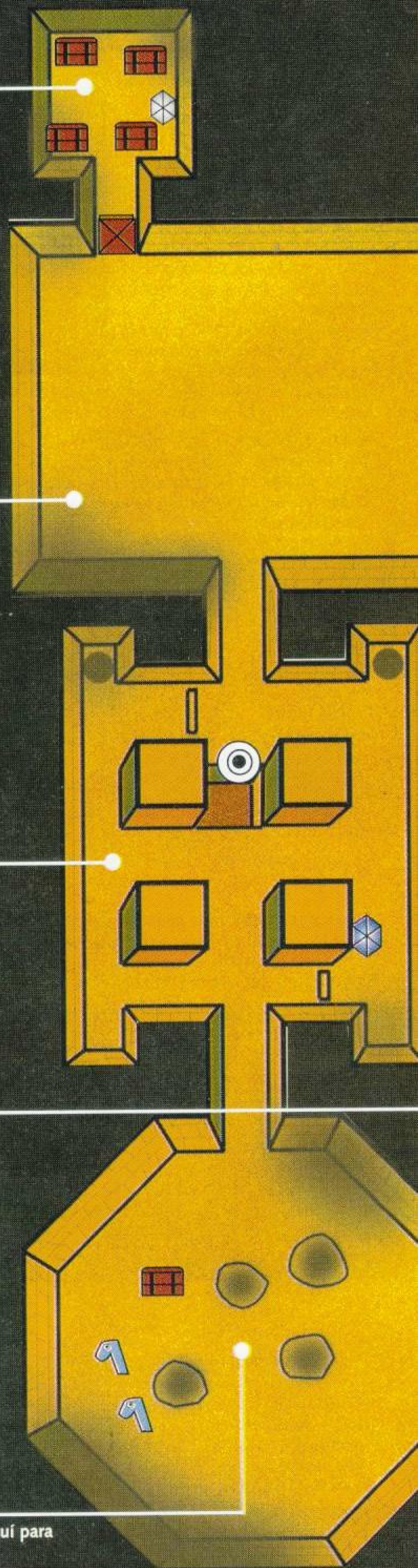




7 Mata a los dos Stalfos aquí para obtener otra llave.



1 El cuarto central. Puedes dispararle al Golden Eye sobre la entrada para obtener dos cofres llenos de flechas. Si te paras en medio de la columna central y tocas la canción de las Tormentas, una Gran Hada aparecerá para curar tus heridas.



6 Esto es un poco difícil. La idea es disparar flechas a cada uno de los ojos de las cuatro estatuas ciclópeas. Desafortunadamente el cuarto está girando y necesitas dispararles a todas en una sola vuelta. Esto no es muy sencillo, incluso si saliste victorioso en el juego de Arquería. La mejor forma de hacerlo es colocarte en la plataforma y, cuando vayas pasando, disparar. Aparecerá un cofre en la plataforma cuando lo hayas logrado.



5 Tritura las estatuas para revelar un switch y un Golden Eye. El switch apagará el fuego del pilar, así que toma la llave del cofre. Una flecha en el ojo abrirá la siguiente puerta.

WOLFOS

Estos cachorros superdesarrollados te rodearán, enseñándote las garras. Son excelentes para bloquear tus ataques, así que apunta con Z y mantén tu escudo en alto, contraatacan después de que les has pegado.



LIKE LIKE

No te acerques mucho. Lo que parece un gusano gigante te tragará completo. Se quedará con tu equipo y te escupirá, sin túnica o sin escudo. Mátalo rápidamente para que te devuelva tus cosas. Para evitar cualquier problema innecesario, dispárales desde lejos con flechas.





4 Párate en la losa roja y toca la canción del Tiempo para quitar estos bloques de en medio del cuarto. Una pequeña alberca llena de Almejas Asesinas aparecerá, mátalas antes de juntar las rupias. La mayoría son fáciles, para las que están en el aire, dispara el hookshot hacia el techo , y atrápalas en su camino hacia abajo. O Colócate de tal forma que las tomes en tu camino hacia arriba. Una llave te estará esperando en un cofre en la losa roja cuando lo hayas hecho.



3 Salta sobre la plataforma de la izquierda, y luego toca la Canción del Tiempo para hacer que aparezcan dos bloques muy útiles. Párate en el switch y sube los bloques para obtener una llave, dejándote caer hacia la plataforma que tiene las rupias de plata antes de que reaparezca el fuego. Párate en el switch para hacer que se apague el pilar al otro lado del cuarto y que puedas tomar la llave del cofre. Flota hacia la siguiente rupia, y dispara el hookshot hacia la puerta para la última. Esta puerta de la derecha ahora se abre, así que usa las hover boots para pasar, o dispara el hookshot a la antorcha.



2 Mata a los malos y abre el cofre que está en el centro del cuarto para obtener la primera llave. Las piezas de corazón alrededor de la plataforma pueden ser recogidas saltando, y cuidándote de las paredes de fuego.

ARTICULOS ESPECIALES

SILVER GAUNLETS 

5 X GOLS SKULLTULA 

MIRROW SHIELD 

CRIATURAS
Aquí les va la lista de las criatuas que se encontrarán en el Spirit Temple.

KEESE
Son los viejos conocidos vampiros. Sólo hay dos en todo el templo, así que no tendrás mucho problema. Apunta con Z y dispara unas flechas para acabar on estas bestias propagadoras de enfermedades.



STALFOS
No, no el propietario de la tienda de Kebab que suele aparecer en Satturday Night Live, ese era Stavros. Te tomará como cinco o seis golpes antes de que se colapse en una pila de huesos. El mejor método es darle bajo su escudo antes de que se te acerque.



BEAMOS
Uno ojo dispara un poderoso rayo láser que puede causar más que una simple quemadura de sol. Afortunadamente no son tan veloces, así es que podrás esquivar el rayo. Pero en el peor de los casos, apúntales con Z y tira una bomba en la dirección en la que están.



BURBUJA VERDE
Diversión, cráneos llenos de fuego, silbidos y zumbidos causando pánico y destrucción en todos lados. La manera más simple de acabarlos es bloquearlos con tu escudo para apagarlos y luego pégale un par de veces.



SPIRIT TEMPLE

Este es el penúltimo nivel, así que es un poco engañoso. La mayoría de los acertijos son muy directos, pero los jefes son todo un reto, por no decir más.- Mantén en dedo en el botón del escudo, no puedes saber lo que encontrarás a la vuelta de la esquina. El Templo del Espíritu está dividido en dos sesiones. La primera tienes que recorrerla como Link de jóven, así que tendrás que viaja al Templo del Tiempo para una encogida rápida. En la segunda, tienes que correr desenfrenadamente por las trampas con toda la fuerza de tu juventud...

CLAVES

- ARMOS
- FIRE KEESE
- STALFOS
- CUCHILLA REBANADORA
- BURBUJA VERDE
- WALL MASTER
- SWITCH DE CRISTAL
- ANIBUS
- GOLD SKULLTULA
- SKULLTULA
- WOLFOS
- BLOQUE DE TIEMPO
- LIKE LIKE
- SWITCH DE OJO DORADO
- ANTORCHA APAGADA
- ANTORCHA ENCENDIDA
- BEAMOS
- LIZALFOS
- ESTATUA
- BURBUJA BLANCA
- TORCH SLUG

1er. PISO



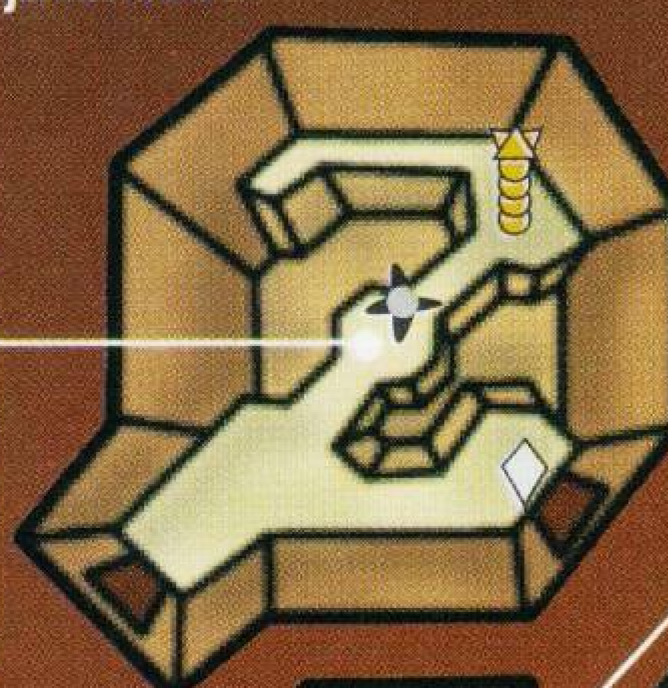
4 El switch a tu derecha activa una columna de fuego que, si lograscololcrlo en posición, fríe a Anibus. Dale vueltas si quieres, pero es mucho más simple, es sólo acercarse a la cuchilla giratoria y lanzar el Din´s Fire.



7 Hay una pared a la que puedes trepar, pero no olvides eliminar a los Skulltulas antes de hacerlo.

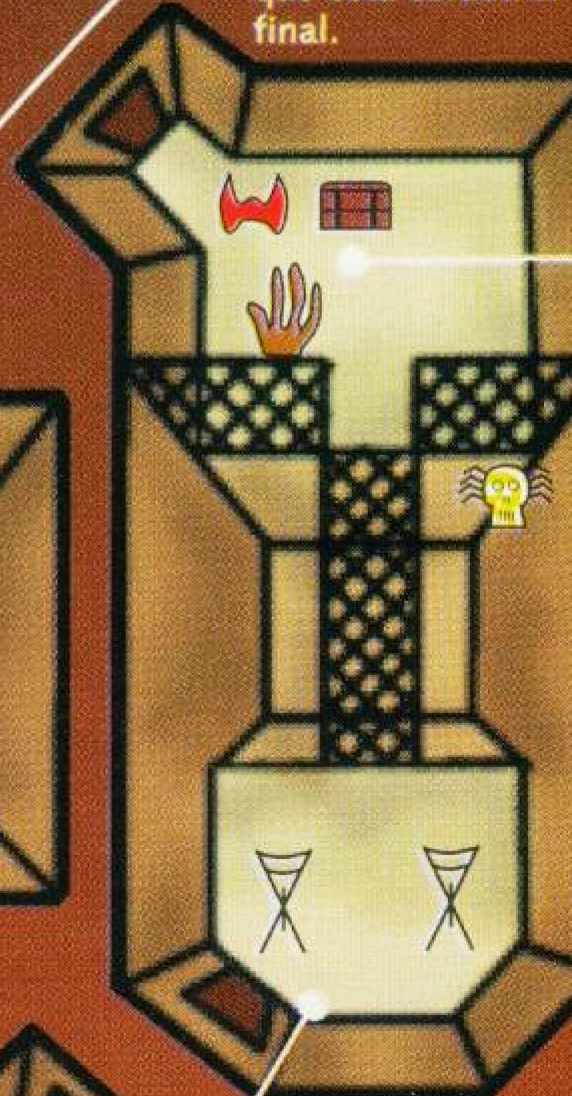


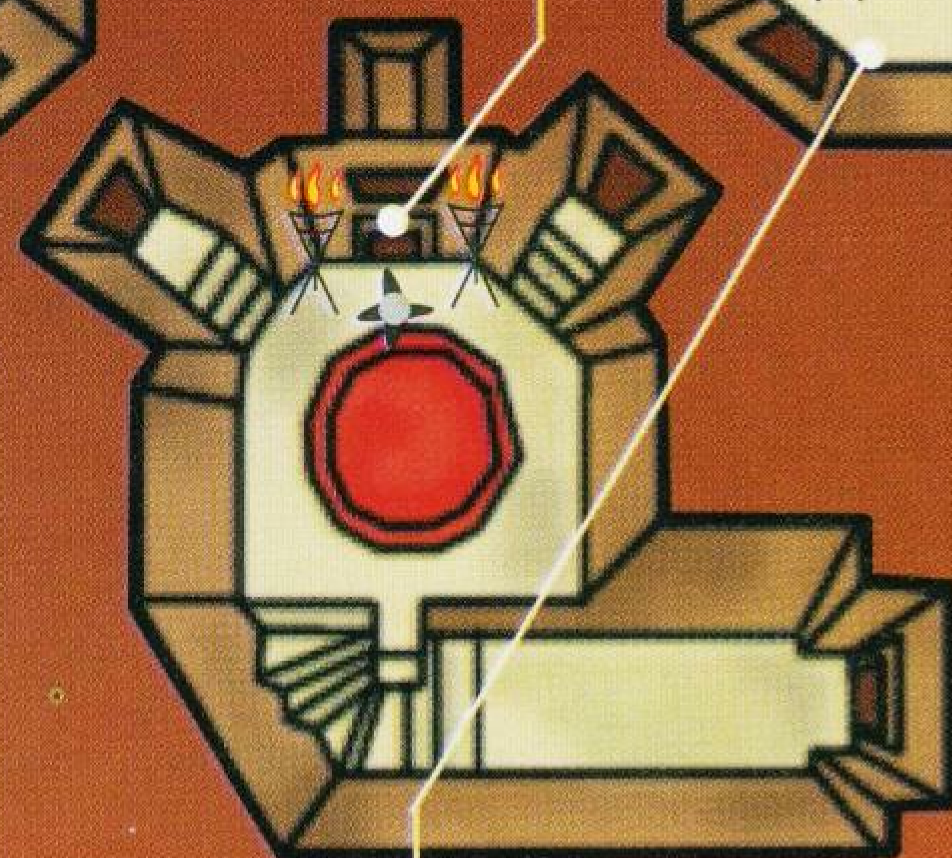
3 Tira tu boomerang sobre el abismo y alrededor de la cerca, golpea el switch, y la cerca caerá formando un puente.





6 Arrástrate por el túnel que está entre las antorchas y ve hacia la puerta que está cerada al final.





2 Necesitas encender las antorchas, prende un Deku Stick de la antorcha cerca de la puerta, o simplemente usa el Din´s Fire. Un cofre aparecerá al otro lado de la cerca...





△ **5** Hay una llave de la guarida en un cofre aquí. lo podrás bajar encendiendo las antorchas que se encuentran del otro lado de la antorcha. Pero para salir de la habitación tendrás que tomar todas las rupias plateadas. Las del piso son fáciles de tomar, pero hay dos más en el techo. Sube la cerca hasta lo más alto y déjate caer para tomarlas. Te tienes que cuidar de los Wallmasters que caerán del techo y te apretarán hasta sacarte la vida...



△ **19** Esquiva todas las piedras y toma las rupias de plata, son muy fáciles de tomar, excepto la que está cerca de la entrada. Sólo usa las Hove Boots y corre desde la plataforma.

21 En el cofre que está en medio de la habitación hay una llave, tómala. ▷

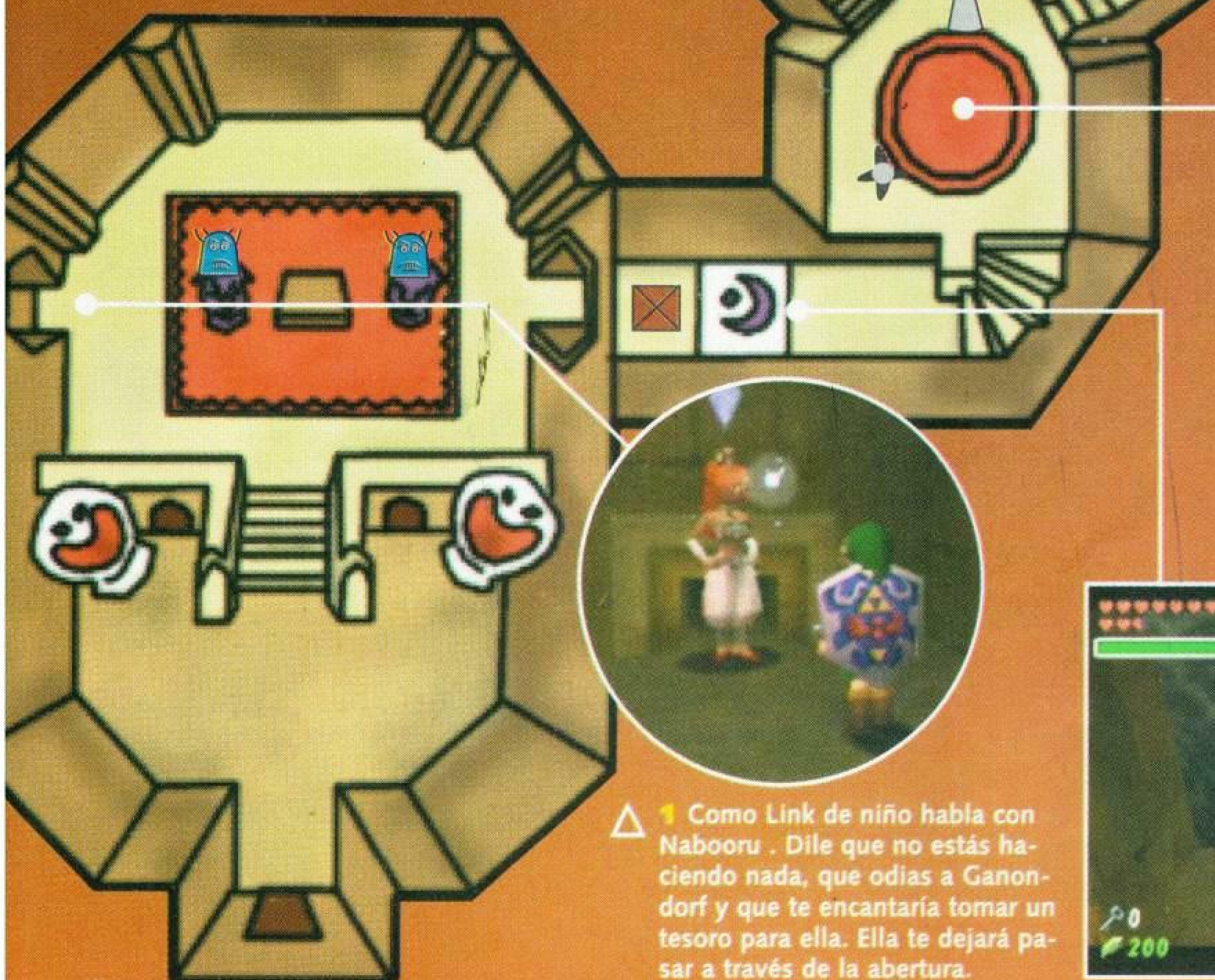




△ **18** Toca el Arruyo de Zelda en el símbolo de la Tri fuerza, y el cofre que contiene la brújula aparecerá del otro lado del foso. Lanza el hookshot hacia él.



△ **20** Toca la canción del Tiempo frente al bloque azul del lado izquierdo y encontrarás al Gold Skulltula en la obscuridad.



▽ **17** Dispara una flecha al switch del techo para abrir la puerta que está a la izquierda.





◁ **16** Equipado con tus Silver Gaunlets, podrás empujar este enorme bloque fuera de tu paso sin nigún problema.

△ **1** Como Link de niño habla con Nabooru . Dile que no estás haciendo nada, que odias a Ganondorf y que te encantaría tomar un tesoro para ella. Ella te dejará pasar a través de la abertura.

ANUBIS

Loas despreciable y burlones espíritus egipcios que envían olas de fuego hacia donde te encuentras. Frecuentemente aparecen en los cuartos cuando un switch activa un pilar de fuego. El objetivo es engañarlos hacia las llamas.



WOLFOS

Ya estaráss acostumbrado a estas bolas de pelo colmilludas. Simplemente bloquéalos hasta que ataquen y luego contraataca.



LIKE LIKE

No te acerques demasiado... Lo que parece un gusano de forma cuboide te tragará por completo. Probablemente no sea la mejor experiencia de tu vida.



TORCH SLUG

Cosas ardiendo!. Quizá parezcan babosas, pero pueden cambiar si tienen que hacerlo. Extingue su fuego con un golpe de tu espada y acaba con ellos en el suelo.



LIZALFOS

Lagartijas gigantes que llevan cuchillas de 15 cm de largo. Atácalos como Link de niño y serán bastante resistentes, son buenos en la defensa, goperalos suavemente significará que necesitas unos 6 golpes para matarlos.



BURBUJAS BLANCAS

Emparentadas con las Burbujas Verdes, estos cráneos deben de estar mareados de tanto dar vueltas en un solo punto. Son fáciles de matar, sólo pégales una vez para detener sus giros y luegos hazlos cachitos.



2o. y 3er. PISO



11 Este es el centro del Templo, dominado por una enorme estatua de algún obscuro dios o algo más. Empuja la estatua inmediatamente hacia la izquierda y caerá en el switch que está debajo. Este abrirá una puerta.

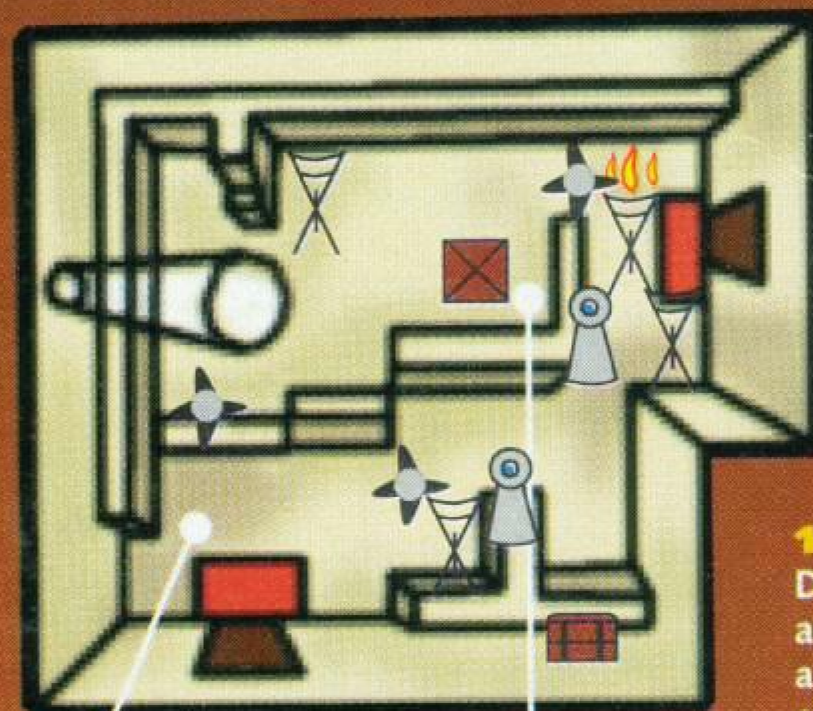




8 Este cuarto es potencialmente engañoso. Golpea el switch en la saliente con tu boomerang; no es fácil considerando el hecho de que no puedes usar Z para apuntar hacia el switch.. Toma los tesoros de los cofres que aparecen.



9 Hay una enorme piedra suelta a mitad del camino cuesta arriba, apúntale y manda un Bombchu para volarla y abrir el agujero. La luz inundará el cuarto, pegándole al símbolo del sol en el piso y las puertas se abren...



12 Enciende un Deku Stick de la antorcha, llévalo a nivel del piso y encinde las dos parrillas a los pies de la estatua. Aparecerá un cofre con el Mapa de la Guarida.

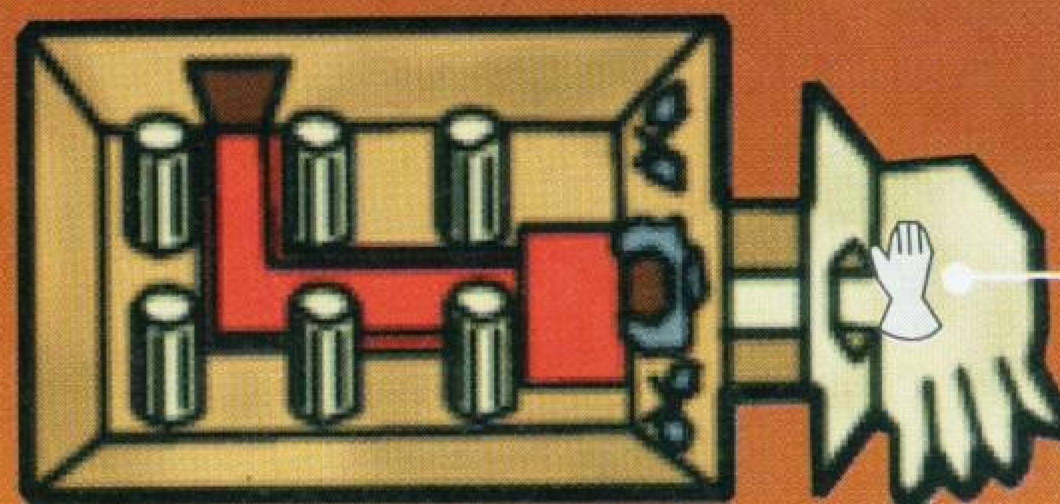




14 Mueve los cuatro bloques alrededor hasta que puedas tener acceso al que tiene el símbolo del sol. Arrástralo hasta el haz de luz y la puerta se abrirá.



13 Apunta al Beamos con Z y usa Bombchus o bombas normales para acabar con ellos.Una vez hecho esto, una antorcha cerca de la puerta se encenderá. Usa un Deku Stick para encender las otras y el cofre que contiene la llave deberá aparecer en la saliente del lado izquierdo.







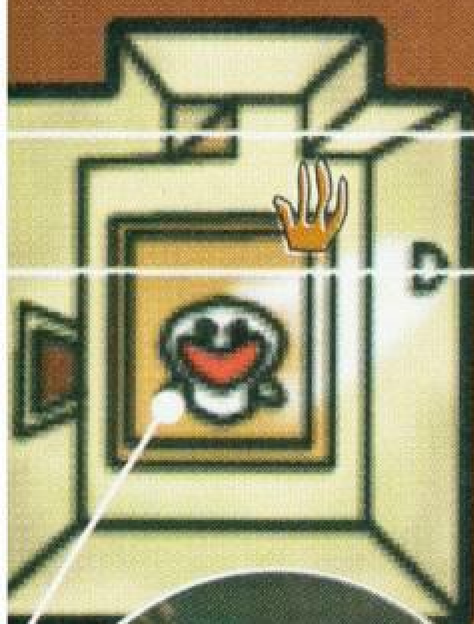
15 Sub-Jege: Iron Knucle. Este tipo es todo un reto-.Tendrás que ser rápido con el salto hacia atrás y listo para darle un par de golpes después de su ataque. La mejor ofensiva parece ser dejarlo con un golpe, después darele la vuelta y golpearlo. El es bueno para ir en línea recta, pero una vuelta rápida significará que podrás darle cuatro ocinco tiros de una sóla vez. Solo ten mucho cuidado de no ser golpeado, ya que duele muchísimo.
Si te encuentras bajo de energía, engáñalo para que se acerca a uno de los pilares. Con un poco de suerte, golperá el pilar y no a tí, y mágicamente aparecerán tres corazones para recuperarte. Una vez que stá muerto, dirígete a través de la puerta y toma los Silver Gaunlets del cofre. Esto es por lo que Nabooru andaba detrás, pero, quien lo encuentra se lo queda, ¿no?. Viaja hacia el Templo del Tiempo para poder completar la guarida como Link adulto...



39 Este es el subjefe Iron Knucle, básicamente es igual a los que te has enfentado, pero un poco más poderoso y grande. El ataque que has usado para derrotar a los dos anteriores no será tan exitoso aquí. Así que tendrás que medir exactamente tu tiempo para atacarlo cuando baje la guardia. Espera a que te ataque y cuando su cuchilla esté cerca, salta hacai atrás para quitarte del camino y luego apresúrate a golpearlo con tus más poderosos ataques. Un salto con ataque normalmente es muy bueno, y la espada de BigGoron funciona muy bien.



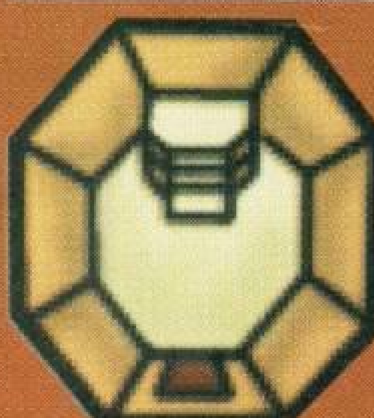
23 Desde la parte donde aterrizas, con la antorcha, haz un gran salto hacia la mano abierta con el símbolo de la trifuerza pintado en la palma (las Hover boots son muy útiles aquí). Toca el Arrullo de Zelda y aparecerán dos cofres. Dispara el hooksshot hacia uno de ellos en la mano opuesta para una llave.. El otro cofre, que está en la parte alta de la saliente tiene unas rupias., pero cruzando con la ayuda del hookshot te dará el acceso a un switch oxidado.



26 Usa el Fuego de Din, o las Flechas de Fuego, en lugar del switch para freír al Aniubus de este cuarto. Tocando la canción del Tiempo aparecerá un bloque pero no es particularmente útil para nada.



38 Usa el escudo para reflejar el haz de luz hacia la cara de la estatua y se desintegrará para revelar una reja. Dispara el Hookshot y prepárate a encontrarte con el sub-jefe, un tercer Iron Knucle.

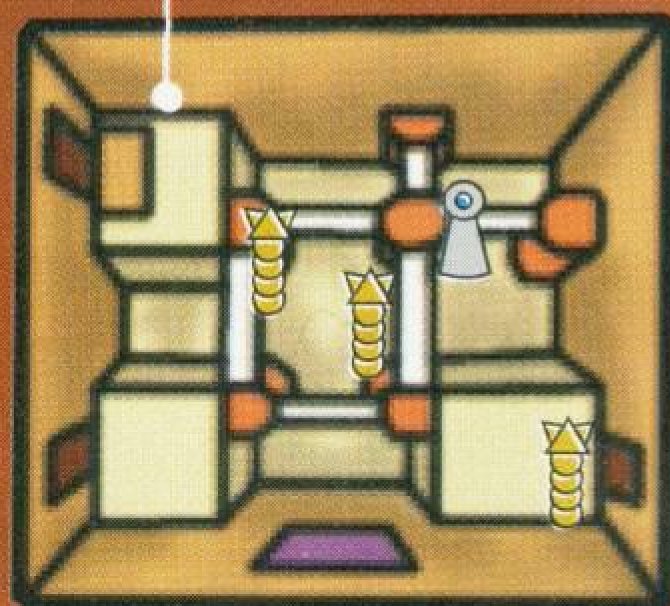


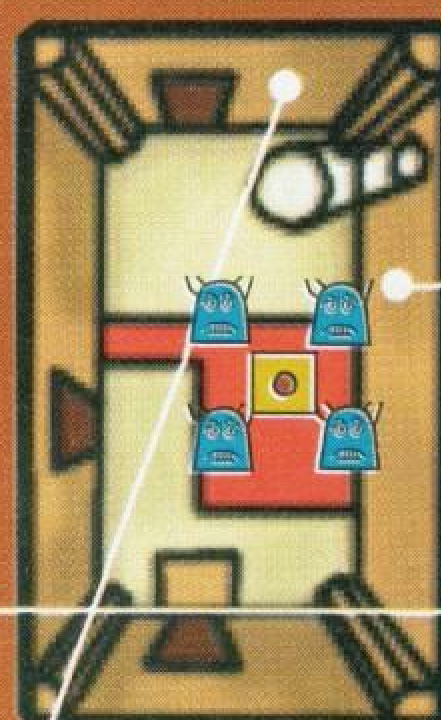
25 Golpea el Switch oxidado para abrir la puerta en el centro del cuarto.



24 Toca la canción del Espantapájaros para hacer que Pierre aparezca. Un poco más allá hay un Gold Skulltula.









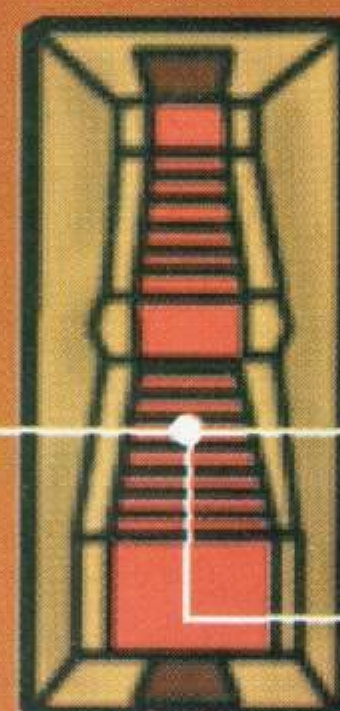
27 No te acerques al grupo de Armos, simplemente ve hacia la puerta que está má al sur y dispara una flecha al que está cerca de la pared. El equeño compañero belicoso saltará hacia el switch que abre la puerta.



22 Ten cuidado del Floormasterinvisible en este cuarto! Los Lentes de la Verdad te lo mostrarán. Empuja la estatua para que la luz pueda llegar al segundo símbolo de Sol de la derecha. Y ¡presto! , la puerta se abre.



30 Con tu nuevo Escudo de Espejo podrás dirigi los rayos de luz a las paredes, esto te dará acceso a más Símbolos de Sol y a más secretos. Usa el escudo aquí para dirigir el haz de luz al Símbolo de Sol que está en la pared más lejana, abriendo la puerta para otra valiosa llave.





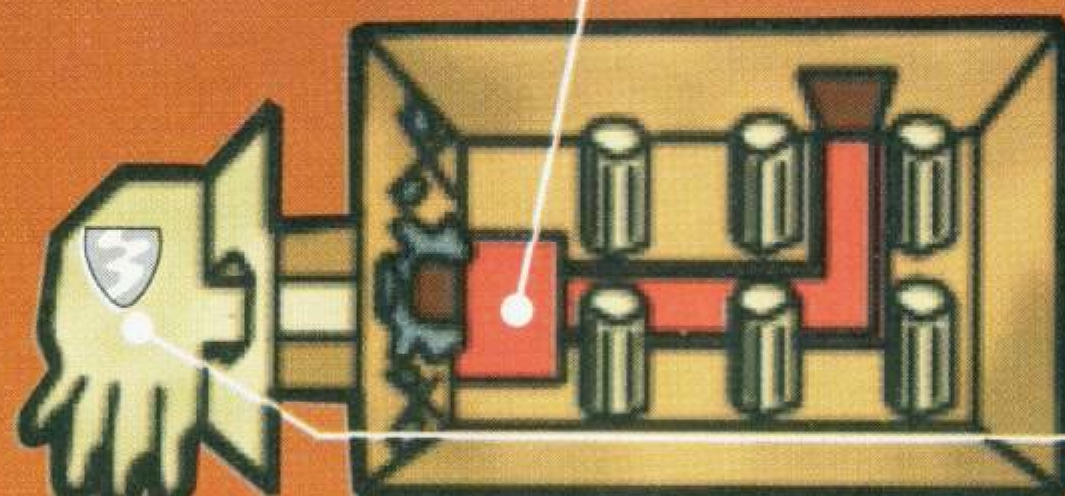
29 Toma el Escudo Espejo del cofre que está en el balcón.

29 Tendrás que vencer un Iron Knuckle para que se abra la puerta. Es muy parecido al que combatiste como Link de niño, pero ahora que Link es grande puede resistir más castigo.





28 Checa los dos cofres invisibles que están a la mitad del camino de las escaleras si necesitas energía.



4o. PISO

33 Ten cuidado con las puertas de trampa. Por la única por la que te tienes que preocupar por destruir es la que está a la izquierda de la columna de fuego. Hay un Golden eye oculto, así que dispara una flecha a través de su retina y serás recompensado con un bloque congelado que aparecerá como un útil punto para disparar el hookshot. Salta hacia el bloque y parate en el switch en el bloque siguiente. El fuego lo consumirá, pero hay tiempo suficiente para tomar la Boos Key.

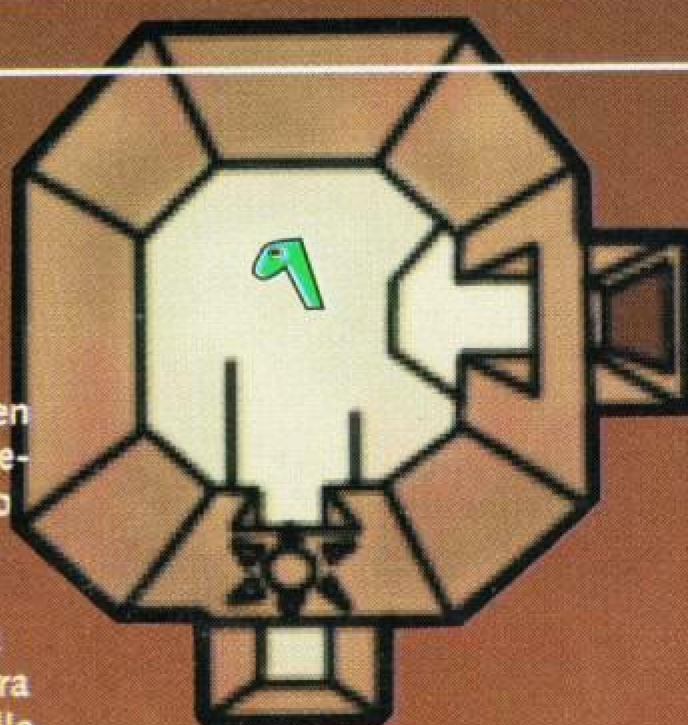


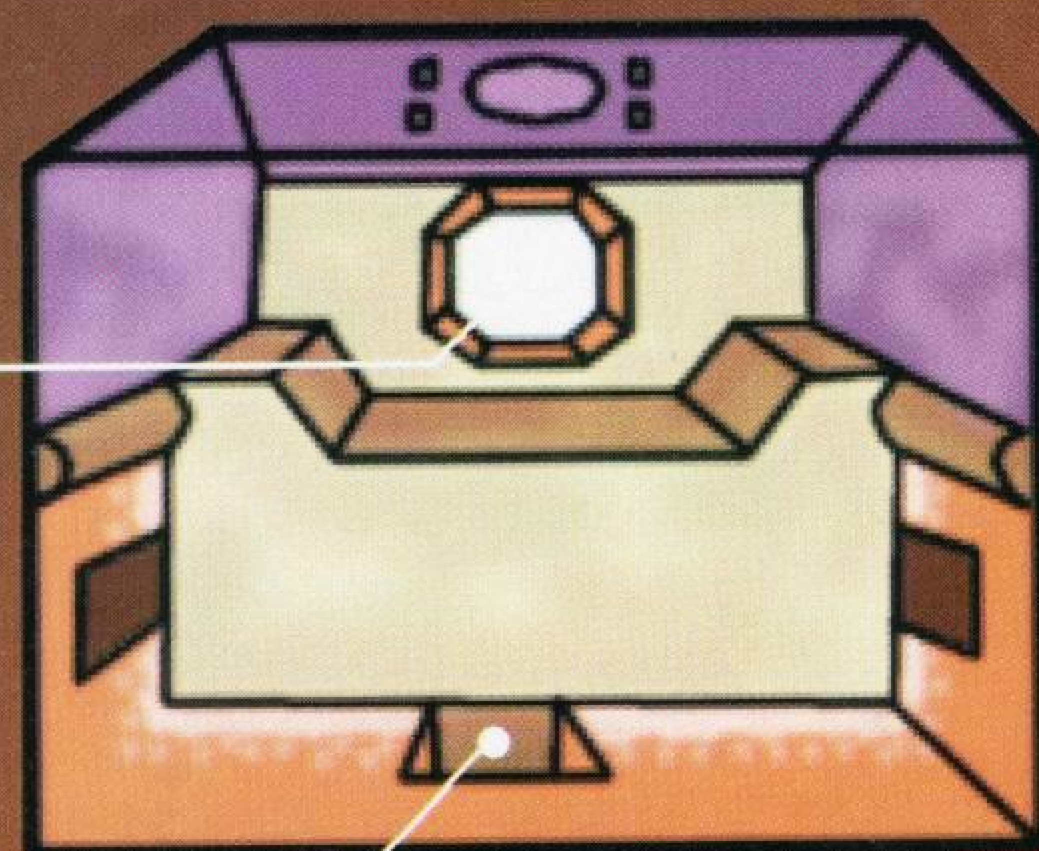




32 El Símbolo de la Trifuerza en el suelo sugiere que hay que tocar el Arrullo de Zelda. Podrías tratar con La Cucaracha, pero no funcionará...

37 Salta sobre la plataforma suspendida y párate en el circulo de en medio, desde aquí podrás usar tu escudo para enfocar la luz al Símbolo del Sol que está en la pared, lo que te hará descender a una mejor posición en la cámara principal, de hecho, junto a su cabeza.



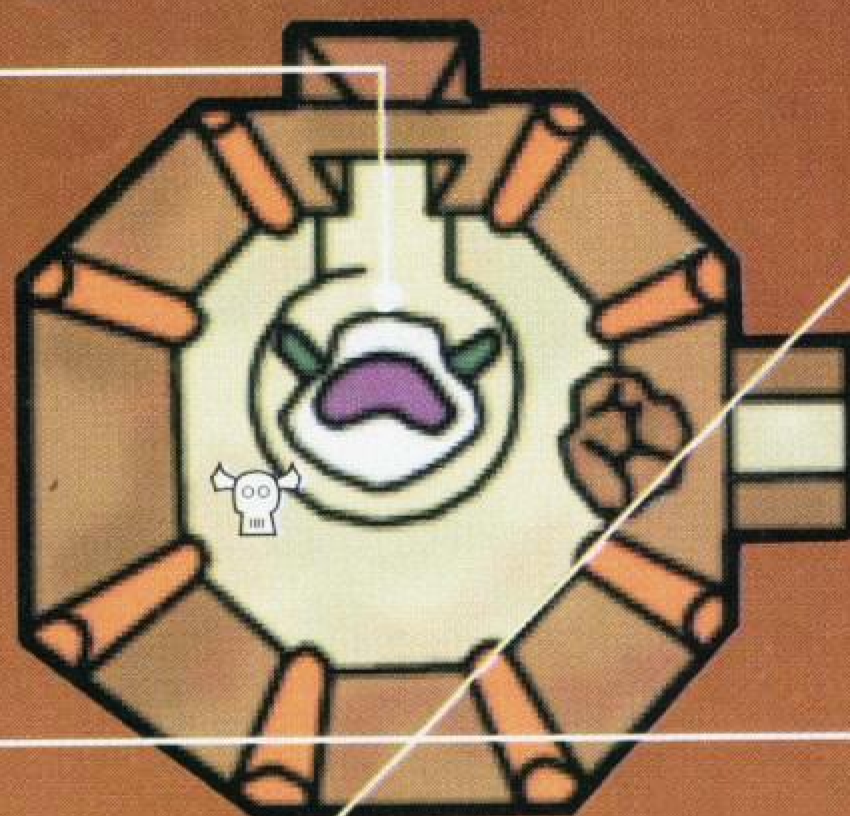


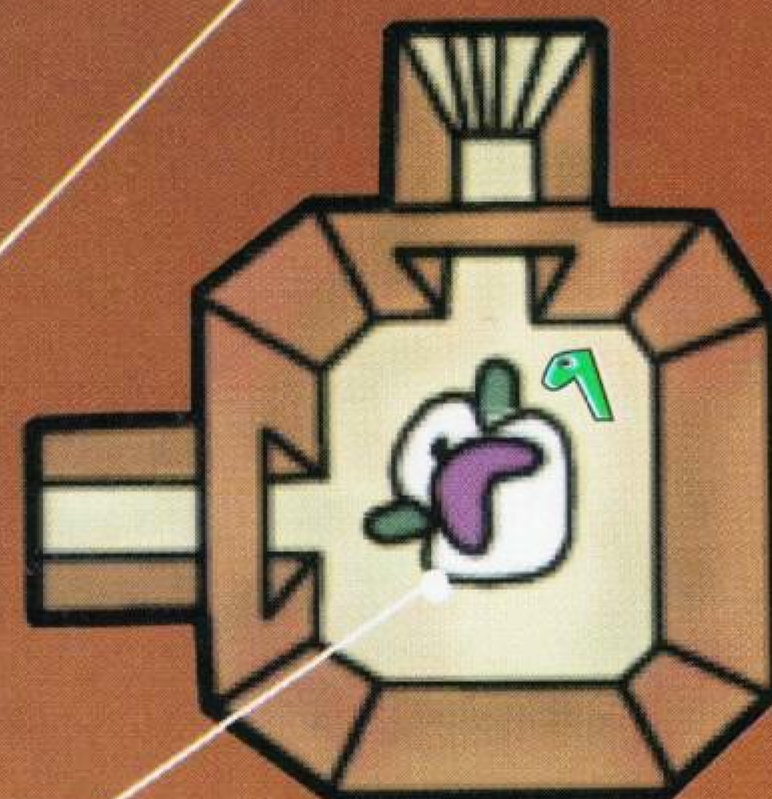


35 Pon una bomba en la pared del lado derecho para tener acceso al siguiente cuarto. Antes de que saltes felizmente, mueve la estatua de espejo para que el haz de luz brille en el siguiente cuarto.

36 Empuja esta estatua hasta que el haz de luz quede enfocado en el gran espejo en el primer cuarto.





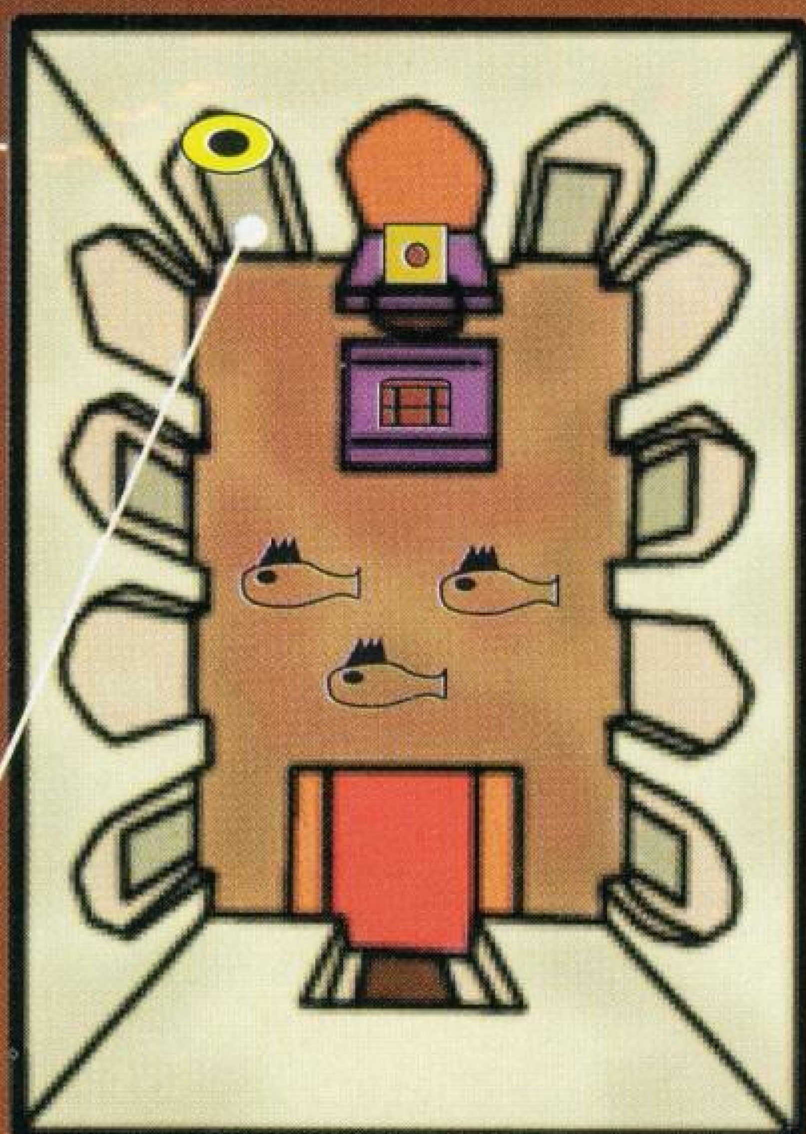


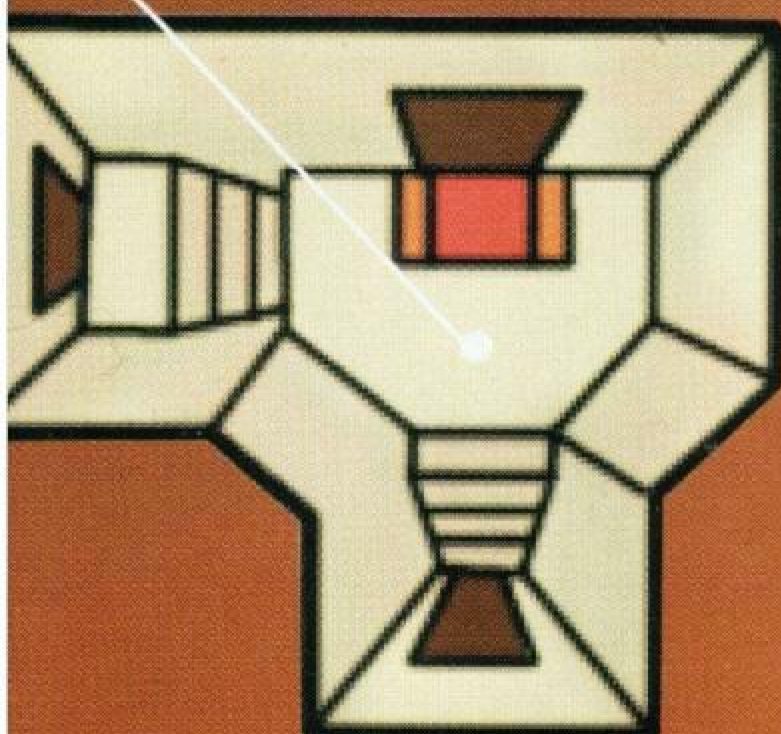
34 Haz un gran Spin slash contra la reja de la izquierda para activar el switch. La puerta se abrirá y te podrás enfrentar a los Lizalfos. A tu edad, te tomará el gran total de tres golpes para vencerlos, lo que es tan difícil como esperarías que fuera una lagartija con un estilete de 15 cm...

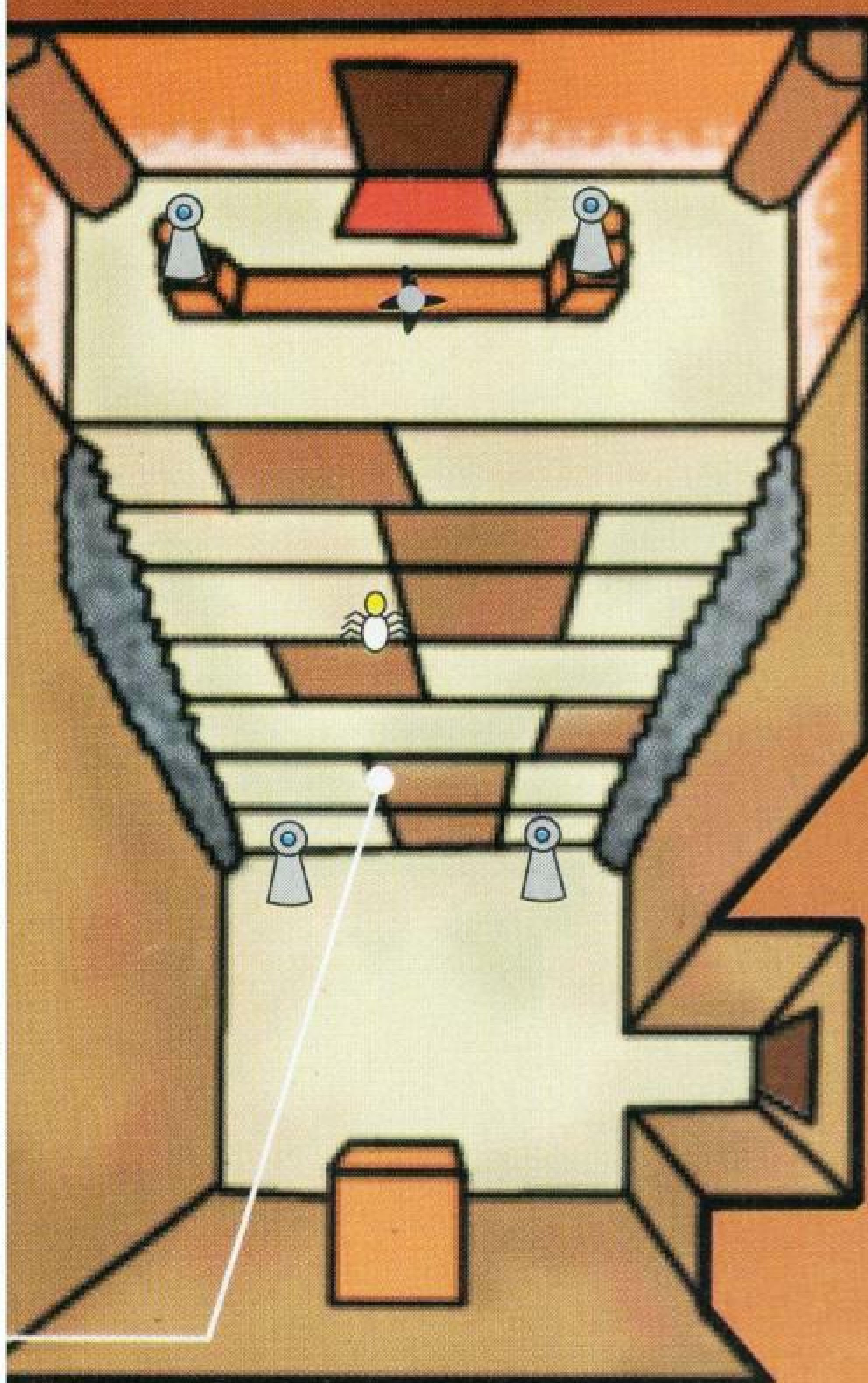




31 Se irá sin decir que tienes que acabar con los dos Beamos en el fondo de la pared que se mueve, y del Skulltula a mitad del camino antes de que comiences a ascender. Es un curioso uno-dos que involucra esperar a que la pared se detenga y moverte rápidamente hasta la siguiente sección. Un consejo es que simplemente hagas trampa y dispara el hookshot hacia arriba y sube hacia la parte superior.













40 TWINROVA
PUNTO DÉBIL: ATAQUES REFLEJADOS.

Kotae y Kouame las madres substitutas de Ganondorf. No es de sorprenderse la forma en la que se desvió del camino teniendo como ejemplo a este par. Estos son los jefes más difíciles, haciendo esto más complicado por el hecho de que no puedes usar tu espada. Mejor apégate a tu escudo de Espejo...

Después de que las dos brujas han terminado de rerse, toma tu posición en una de las plataformas que rodan a la principal. Espera aquí hasta que una de ellas lance un ataque; ella comenzará con un ataque de flama o de congelamiento, así que alza tu escudo y dirige el haz hacia donde está la otra bruja. Si llega un rayo de fuego, rebótalo hacia la que está congelada y viceversa.

Junta un grupo de golpes como este y las harás enojar un poco y se unirán como una hechicera multielemental, vestida, extraordinariamenet, como una de las chicas sexys de Gerudo. Ella liberará una secuencia de rayos de varios tipos. Para empezar el patrón es riguroso: tres rayos de hielo seguidos por tres rayos de fuego. Esta vez, absorbe el elemento en tu escudo y después de tres golpes, tu escudo mandará todo el poder de regreso a la bruja.Si estás fuera de la secuencia con el patrón de fuego, ignora todas las ráfagas hasta que comience de nuevo, tratar de absorber un ataque de hielo después de un ataque de fuego causará todo tipo de problemas, llamados muerte.

Después de un rato, dejará de atacarte. Párate en la plataforma de en medio y prepárate a correr si no llega el ataque que estabas esperando. Sabrás de que se trata por el color del chorro de fuego que sale de su vara antes de que el rayo emerja. Un par de golpes como éste y caerán como un par de viejas hechiceras, extrañamente destinadas a ir al cielo, usando sus halos. No hay justicia...



ANTES DE ENFRENTARTE A GANONDORF...



Muy bien, ya casi estás ahí. Pero antes de que te enfrentes a Ganondorf, aquí hay un par de cosas que quizá quieras investigar...



SCRUBS Y HADAS

Párate debajo del puente que conduce a la Torre de Ganondorf (la que está dentro del castillo, no el puente arco iris). Si te encuentras cerca de la entrada del castillo y usas los Lentes de la Verdad, podrás ver el secreto de la entrada. Una vez en el interior encontrarás un ejército de hadas restauradoras de la salud, las cuales deberás embotellar para usarlas posteriormente. También encontrarás cuatro vendedores Deku-Scrub. Estos Scrubs tienen los siguientes artículos a la venta:

POCION ROJA (RESTAURA LA SALUD) 40 Rupias
30 FLECHAS 70 Rupias
5 BOMBAS 40 Rupias
POCION VERDE (RESTAURA LA MAGIA) 40 Rupias





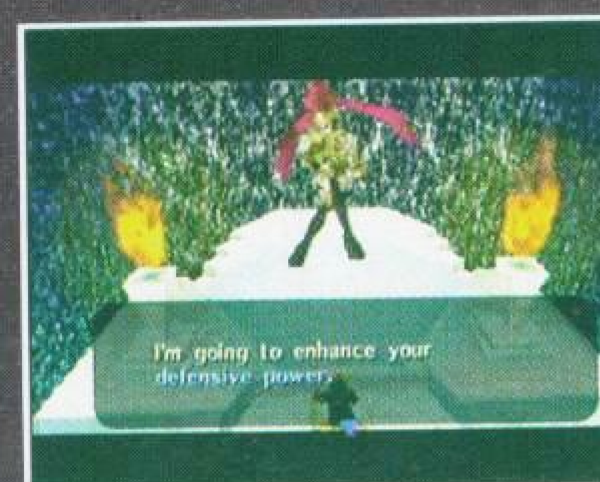


EL HADA FINAL

¿Recuerdas a la Gran Hada que podías encontrar afuera del castillo, obstruida por una gran roca cuando eras un niñito? Bueno, una vez que tengas los Guantes de Oro, regresa al lugar. Del otro lado de las grandes piedras encontrarás una enorme roca negra, muy parecida a las que bloqueaba el acceso a la Cámara de Luz. Usa los Guantes de Oro para removerla, y entra a la morada de la última Hada. Ella te concederá mayor resistencia al daño, es decir, se reducirá a la mitad. Muy útil, ¿verdad? Especialmente cuando te enfrentes a Ganondorf.









ARTICULOS ESPECIALES

GOLD GAUNTLETS



GANON'S CASTLE



Correcto. Entonces, esto es. Has viajado lejos, peleando muy duro y finalmente estás preparado para matar a Ganondorf y liberar a Hyrule de su despótico poder.

En el castillo los seis sabios crearon un resplandeciente puente de arco iris para que lo cruces. Pero, ¿y cómo lo harás? Tener a Ganondorf no va a ser fácil. Antes de que tengas algún chance de vencer al Malévolo Rey tendrás que aventurarte seis cuartos -todos ellos basados en seis templos que ya has visitado previamente en tu larga búsqueda- para destruir las barreras protectoras, que están impidiendo el paso para que te enfrentes a tu archienemigo. Vas a tener que usar todos tus recursos y recuerda todo lo que has aprendido, si quieres seguir.

CARACTERISTICAS DE LAS CRIATURAS

Aquí hay una lista de bestias desagradables que te encontrarás en Ganon's Castle.



WOLFOS

Bloquea su ataque, luego vuelve a atacar mientras los guardias están abajo.



STALFOS

Bloquea sus ataques, después ataca inmediatamente. Ataca sólo uno a la vez, encárgate del primero antes de ir con el siguiente.

WALLMASTER

Es muy fácil saber cuando alguien va acercándose a ti, ya que verás una sombra que aparece sobre ti y va creciendo. Cuando esto suceda ve la sombra para que deje de crecer, en el momento en que eso pase, muévete de ahí luego voltéate para enfrentarte a la sombra.
Wallmaster caerá del cielo. Sólo te tomará un par de golpes matarla, aunque después Wallmaster se partirá en 3 hijos que tendrás que matar antes de que crezcan. Si dejas que Wallmaster te agarre por arriba, te regresará al principio del calabozo, así es que ten cuidado.



La torre central que conduce a Ganondorf, está cercada por una barrera mágica impenetrable. Así es que si la tocas te causará un gran daño. La barrera está sostenida por seis fuentes de poder, encontradas en los cuartos de las seis Cámaras del Templo, son una miniversión de Temple Dungeons que ya has experimentado, y al final de cada uno encontrarás una fuente de poder que sólo podrá ser destruida por una bien atinada flecha de luz. ▷





SHADOW CHAMBER

FIRE CHAMBER

WATER CHAMBER

LIGHT CHAMBER

SPIRIT CHAMBER

FOREST CHAMBER

△ En vista de que el acceso es permitido automáticamente a todos los cuartos del Templo, la entrada al Cuarto de la Luz está asegurado por una enorme piedra negra, que no puede moverse con bombas y magia, el poderoso Megaton Hammer o los Silver Gauntlets. La única manera de removerla es con los guantes de oro, que los encontrarás en el Cuarto de las Sombras.

FOREST CHAMBER

KEESE
Muy fácil, son vampiros -de los buenos, viejos y muy de moda de los que les gusta la gran variedad de sangre- vienen en diferentes sabores; ten cuidado de los desagradables disparos de fuego y hielo. Apúntales con Z, arrójales una flecha y acaba con estas bestias propagadoras de animales.

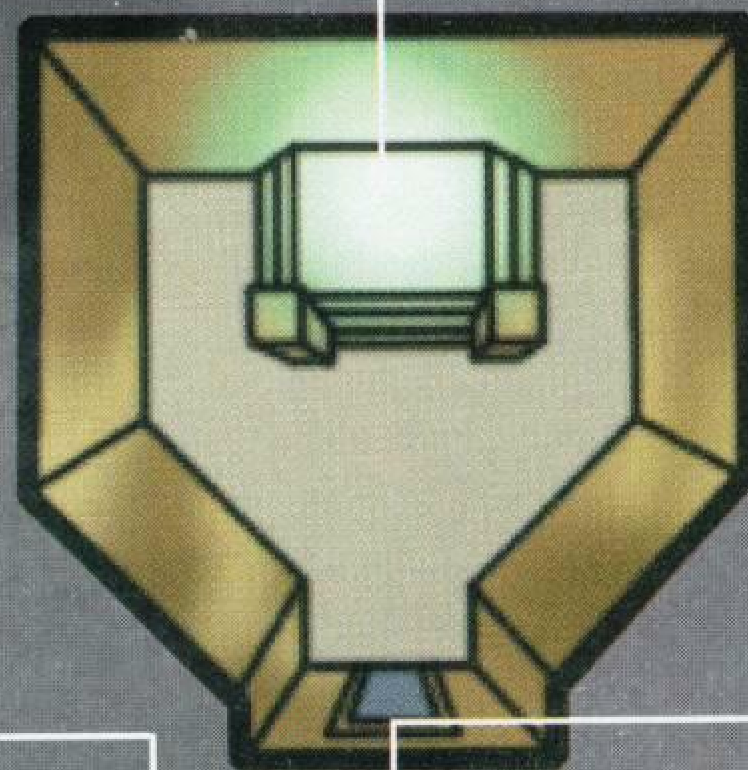


TORCH SLUG
Estos inflexibles invertebrados son presa fácil. Trata de pegarles para hacer que el fuego salga y una vez más pégales para matarlos. The Hookshot y The Megaton Hammer los aturdirán. Ten cuidado de su ataque si se acercan mucho.



SPINNING TILE
Evidentemente hacen honor a su nombre, estas cosas son las que te hacen girar. Apúntales con Z y bloquéalos con tu escudo.

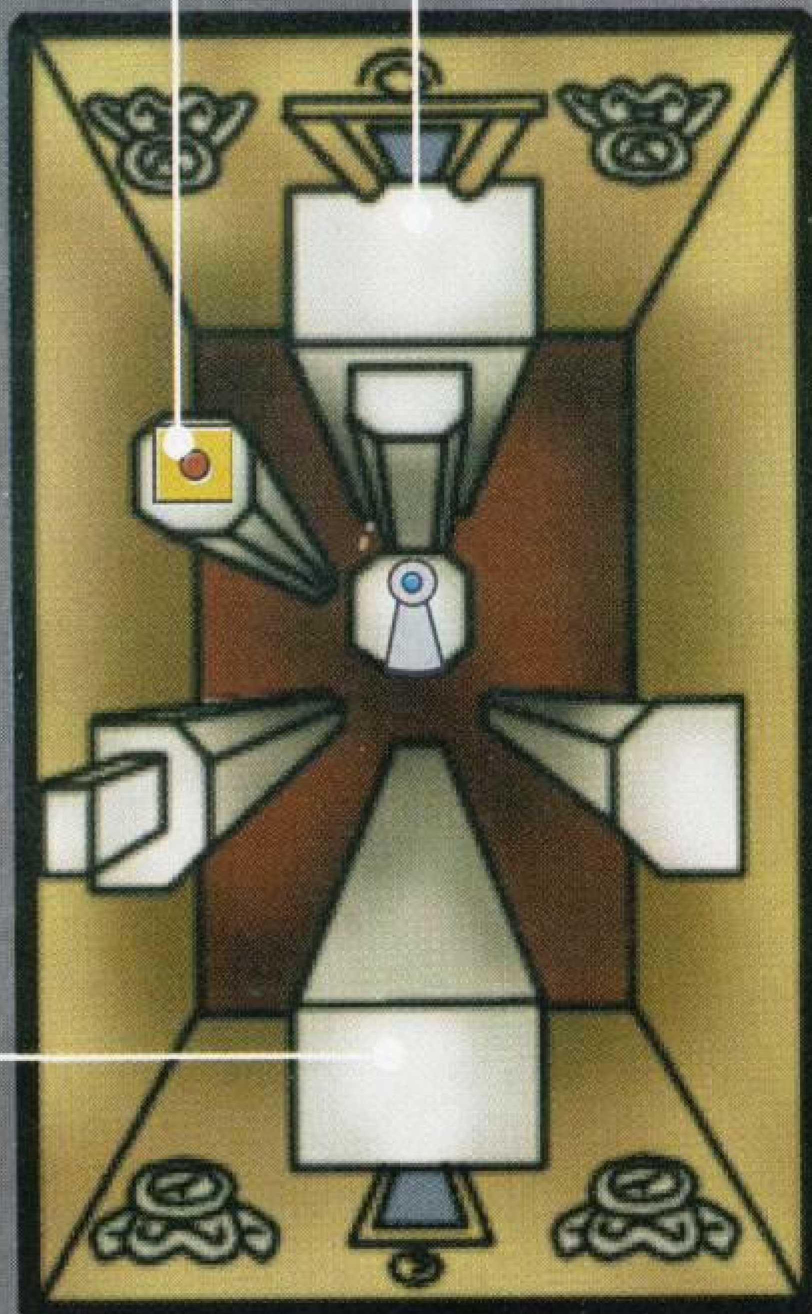




△ **4** Golpear el switch en la plataforma hará que se levante el pilar del Longshot de la plataforma opuesta permitiéndote agarrar una rupia.



△ **6** Las fuentes de poder de Forest Barrier se encuentran en lo alto suspendidas en el aire. Tocarlas te dolerá, así es que pégales con una flecha de luz para destruirlas. Soria aparecerá y te transportará de regreso a la entrada de Forest Chamber.



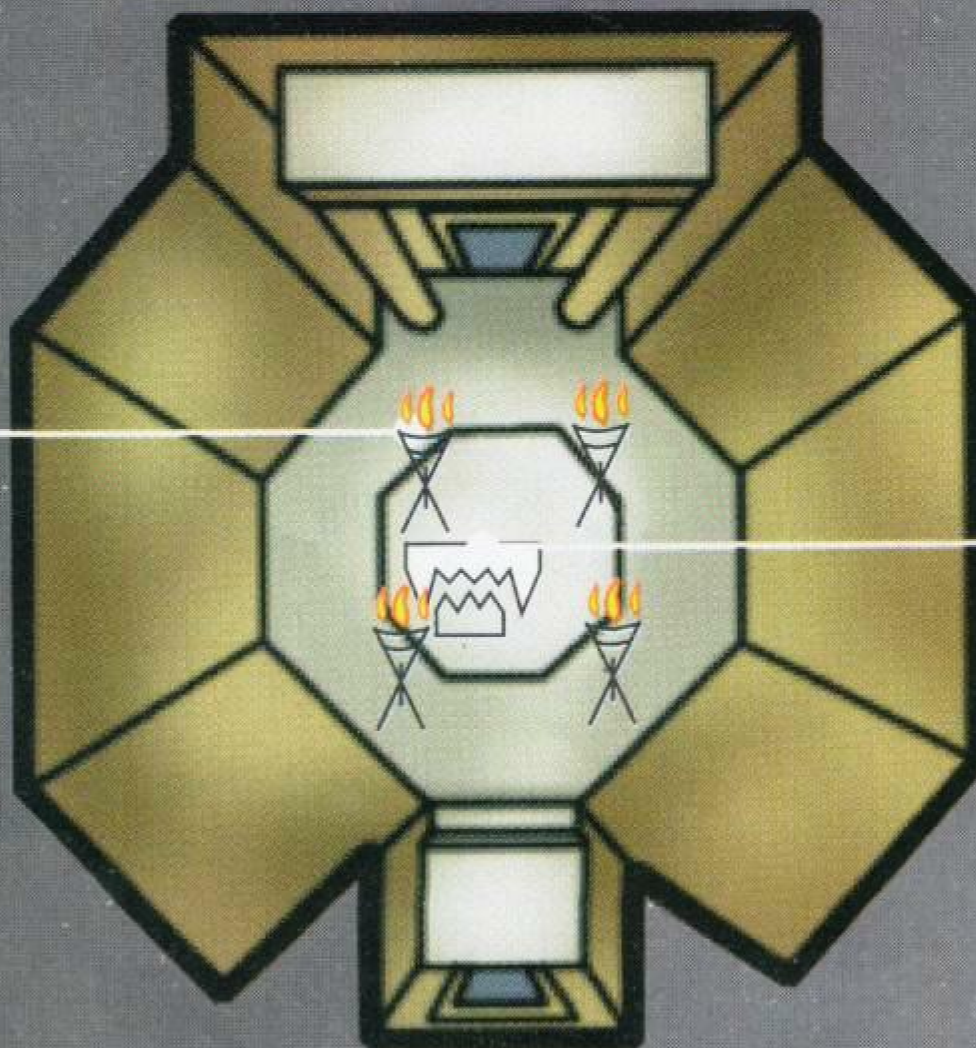


△ **5** Una vez que has recolectado las cinco rupias, la puerta para entrar a las fuentes de poder de Forest Barrier, se abrirá.

▽ **3** Equipa tus Hoover Boots aquí, y cuando el ventilador que está detrás de ti esté soplando úsalo para que te carge y cruce del otro lado de la plataforma.

▽ **2** Usa Din's Fire para alumbrar las cuatro linternas que se encuentran a la mitad del cuarto, y una Flecha de Fuego para alumbrar la linterna que se encuentra en la puerta en la siguiente parte del calabozo.
Una vez que las cinco linternas están prendidas, la puerta se abrirá para que puedas entrar.

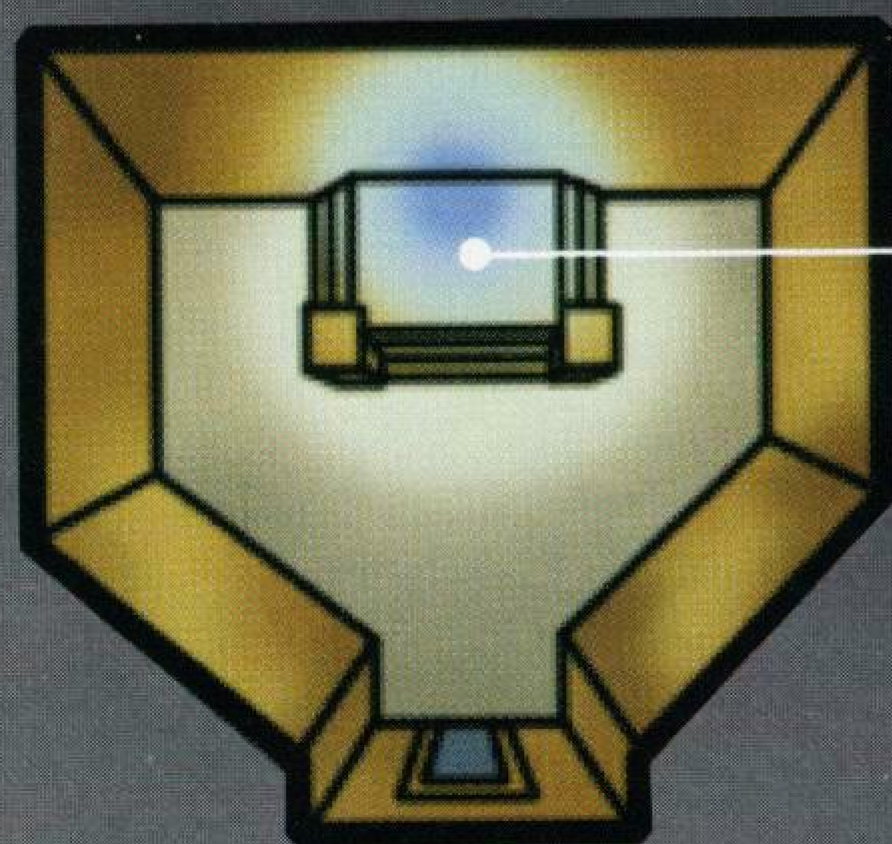


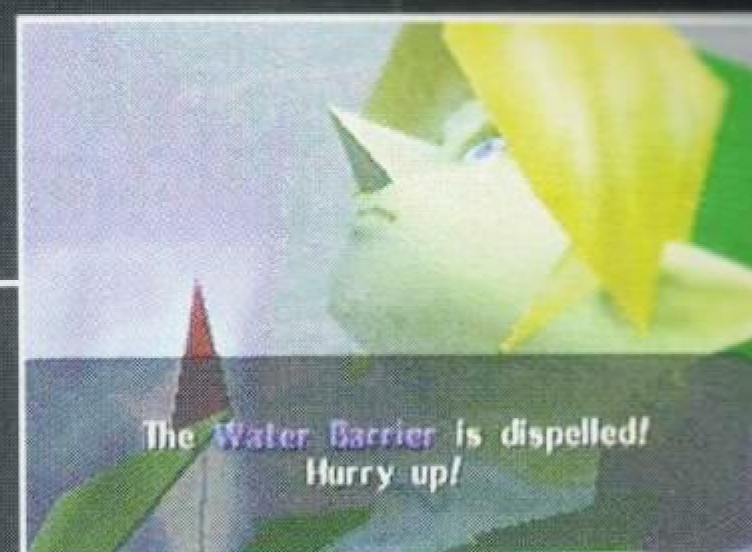




△ **1** En cuanto entres aparecerán Wolfos y te atacarán. Una vez que los hayas matado descenderá un cofre del techo que contiene una rupia azul. No te ayudará matar a Ganondorf, pero aún un poquito cuenta, ¿eh?

WATER CHAMBER

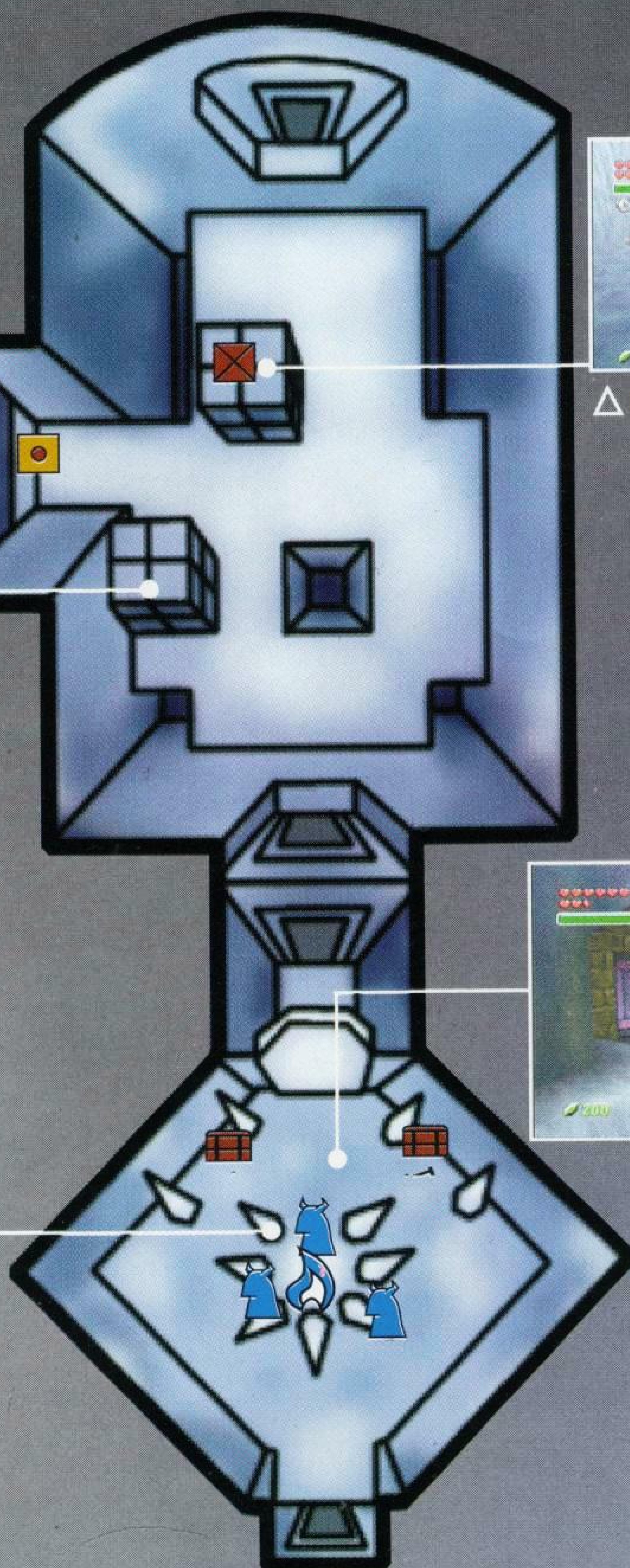




△ 6 Destruye la fuente de poder de la barrera de agua con una flecha de luz. Aparecerá la princesa Ruto que te llevará de regreso a la entrada de la cámara de agua.

▽ 5 Subiendo el bloque que has delizado y puesto en posición, sube y funde el Hielo Rojo con el fuego Azul que atrapaste antes, luego pégale al switch con Megaton Hammer.







△ 3 Tienes dos minutos para resolver el acertijo de este cuarto. Empuja este bloque primero moviéndolo directamente a la derecha para pegarle al pedazo de hielo, luego empújalo directamente hasta el hoyo.



△ 4 Empuja este bloque directamente al mismo hoyo al que aventaste el otro bloque, luego arrójalo para que le peque al pedazo de hielo. Después empújalo al gabinete que está del otro lado del cuarto.



△ 2 Hay tres Freezards en este cuarto. Matándolas a todas se abrirá la puerta que te permite el acceso al resto de la cámara de agua detrás del Hielo Rojo.



△ 1 Desplázate hasta las estalagmitas de hielo y usa un bote para atrapar el Fuego Azul. Vacía el Fuego Azul sobre el Fuego Rojo que bloquea tu salida del cuarto; se derritirán, poco a poco.

CLAVES

- RUPIAS DE PLATA
- FREEZARD
- FUEGO AZUL
- GOLD GAUNTLETS
- CUCHILLA REBANADORA
- CRYSTAL
- BLOQUES DE EMPUJE
- ANTORCHA ENCENDIDA
- SWITCH
- COFRE

BURBUJA ROJA
Estas skulltulas brincan de la lava. Son lindas, pero si una se acerca apúntale con Z y bloquéala con tu escudo.



BEAMOS
Estos rayos-láser que vigilan explotan con bombas, pero generalmente la mejor manera de esquivarlos es cuando no se mueven y puedes evitar el láser de fuego.



SPIRIT CHAMBER



6 Destruye la fuente de poder de la barrera de espíritu con una flecha de luz. Nabooru aparecerá y te llevará de regreso a la entrada de Chamber Spirit.

4 Usando una flecha de fuego destruye la telaraña que está en el centro del techo, para que deje entrar la luz del sol.



3 Usa el giro de ataque de Link para pegarle al switch que está detrás de la reja. Aparecerá un cofre que contiene Bombchus. Manda una hasta la abertura de arriba de la reja para pegarle al segundo switch que abrirá la puerta.





5 Usando el armazón-espejo que refleja la luz del sol al símbolo del sol de la pared para poder abrir la puerta. Si reflejas la luz en otra pared Wallmaster hará su mejor esfuerzo para atraparte.

2 Empuja las estatuas de Amos hacia afuera, para que las cuchillas rebanadoras tengan una mayor distancia para viajar, esto será más seguro para ti en el momento de agarrar las rupias.





1 Destruye a Beamos para descubrir las 2 rupias de plata. Usa el blanco del Longshot del techo para atraparlos.

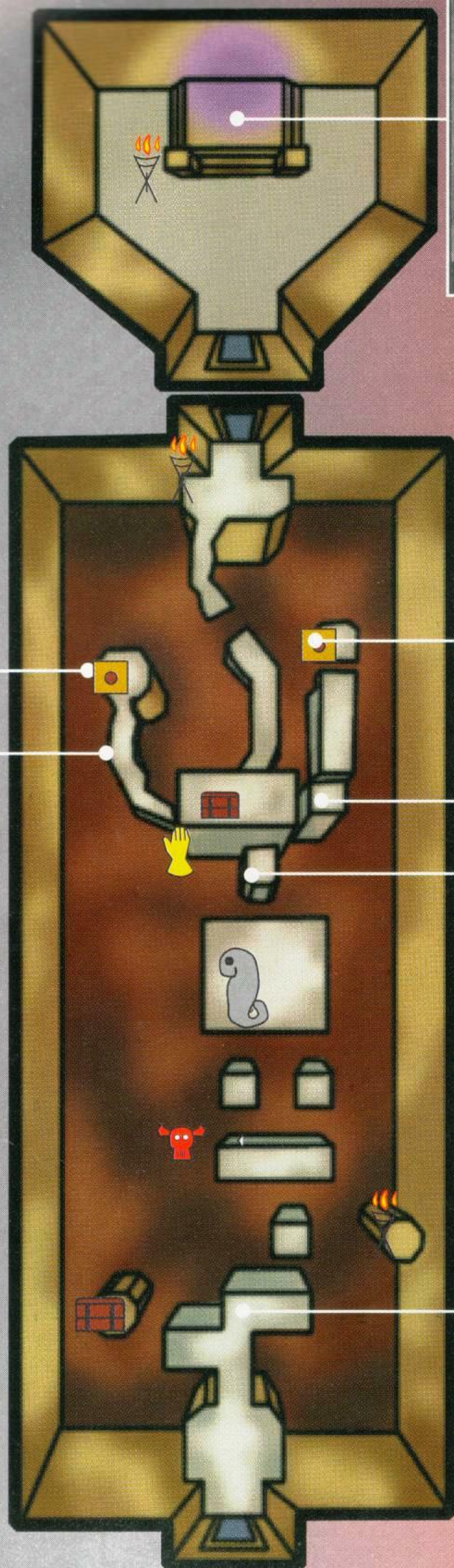
SHADOW CHAMBER

5 Otro break para un switch fuera de Megaton Hammer nuevamente, le da una buena vista para abrir la puerta de salida.





6 Dispárale a la fuente de energía de Shadow Barrier con una flecha de luz. Aparece Impa y te llevará de regreso a la entrada de Chamber Shadow.



3 Pégale al switch con el Megaton Hammer para hacer que el cofre que contiene the gold gauntlets aparezca. Si quedas encantado en esta parte, puedes usar el Longshot que está en el cofre para que te arrastre a un lugar seguro.





4 Estas plataformas sólo pueden verse con The Lens of Truth.



2 Iluminar la linterna anterior a la que está cerca de la puerta de salida hará que las plataformas aparezcan. Nuevamente sólo será temporal.

CLAVE

- RUPIA DE PLATA
- FREEZARD
- FUEGO AZÚL
- GOLD GAUNTLETS
- CUCHILLA REBANADORA
- CRYSTAL
- BLOQUES DE EMPUJE
- ANTORCHA ENCENDIDA
- SWITCH
- COFRE

1 Dispárale a la linterna que tienes en el lado derecho del cuarto con una flecha de fuego, hará que aparezcan las plataformas. Será temporalmente hasta que la linterna se ilumine nuevamente hará que reaparezcan.



SKULLTULA

Estás tarántulas son presa fácil. Si te paras cerca de ellas se empiezan a mover y dar vueltas luego te enseñarán su suave abdomen. Pero con tu espada fácilmente podrás terminar con ellas.



LIKE LIKE

No te acerques mucho, eh... Lo que parece un gusano de 6 pies, te arrojará y tragará, lo que seguramente no es la mejor experiencia del mundo. No le gustas y sólo quiere tu kit lo descubrirás cuando te escupa el escudo o la túnica.

Si esto pasara, mátalo rápidamente para que te regrese tus cosas. Para evitar cualquier problema dispárale a cierta distancia un par de flechas.



FIRE CHAMBER

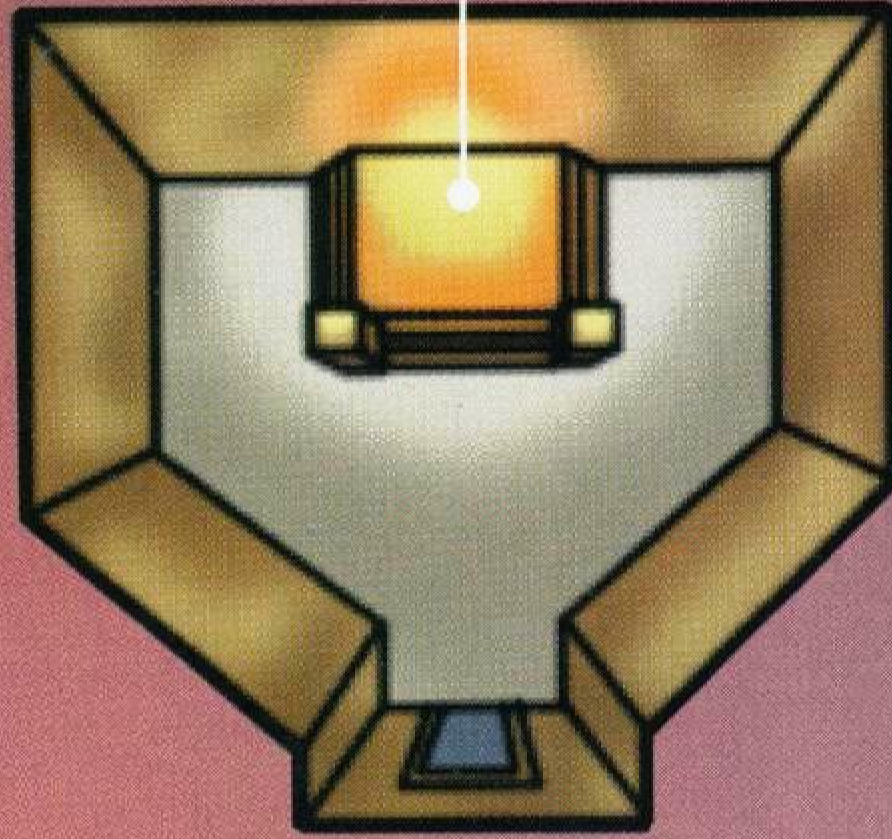
7 Dispárale a la fuente de poder de la barrera de fuego con una flecha de luz. Aparecerá el Rey Durania que te llevará de regreso a la entrada de la cámara de Fuego.





4 Este bloque grande similar al que se encuentra en la entrada de la cámara de luz, sólo puede ser removido con the gold gauntlets que encontraste en Chamber Shadow. Debajo encontrarás una rupia de plata.





6 Una vez recolectadas las cinco rupias que hay aquí, se abrirá la puerta que lleva a la fuente de poder de la Barrera de Fuego.



5 Cuando muevas el bloque opuesto te servirá como un útil escalón para alcanzar los rupeebearing que están del otro lado de las plataformas.



2 No te quedes en este pasillo mucho tiempo o te hundirás en la lava mientras estés ahí. Después desaparece, pero hasta que te quites. Algunas otras plataformas en este cuarto tam-



1 Al igual que en la Cámara de Fuego tendrás que usar la Túnica de Goron. A menos que quieras freírte.



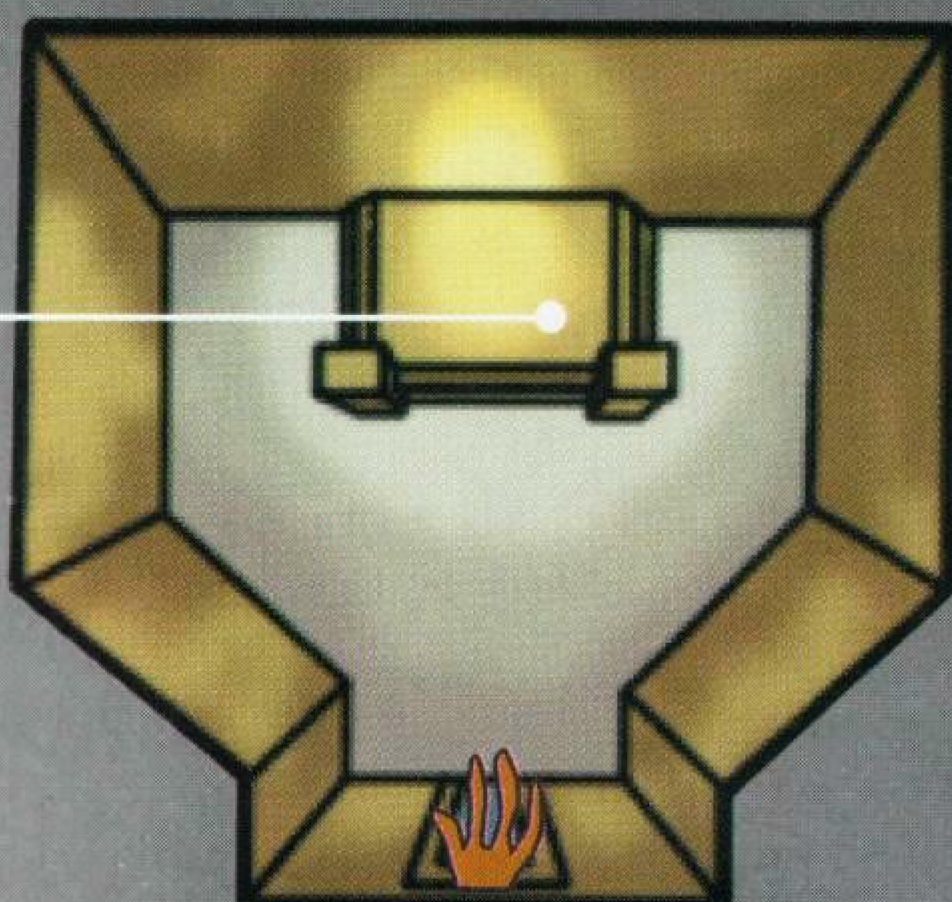


3 Esta rupia está resguardada por una flama dando vueltas en la columna, tendrás que medir sus movimientos si no quieres lastimarte.

CAMARA DE LUZ

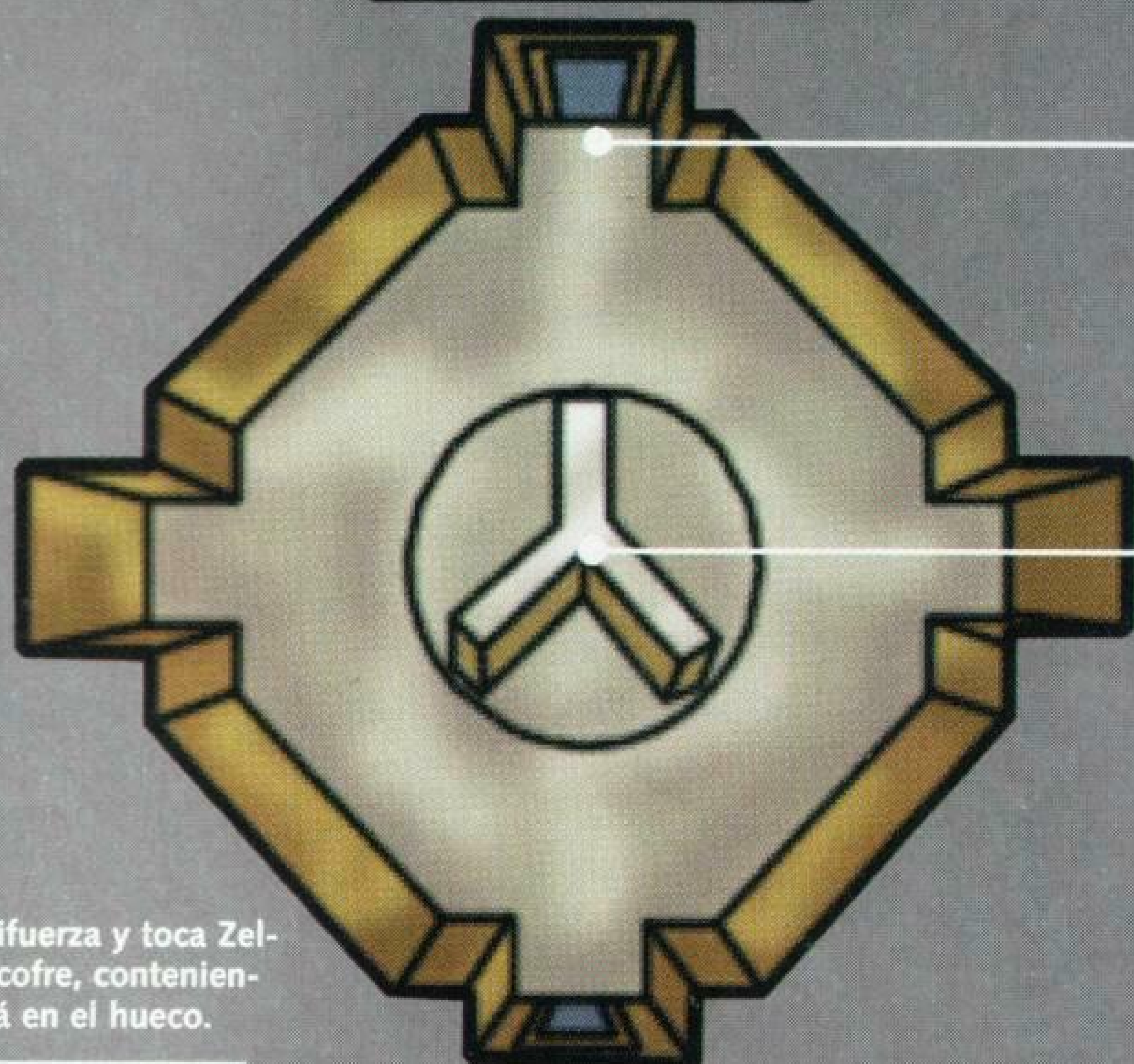


△ 6 Destruye la Fuente de Poder de Luz con una "Light Arrow", y Raru-ru aparecerá y te llevará de regreso a la entrada de la Cámara de Luz.





△ 5 Necesitará usar The Lens of Truth para ver el camino exterior de este cuarto; pero antes de eso, un Wallmaster te espera para vencerlo.





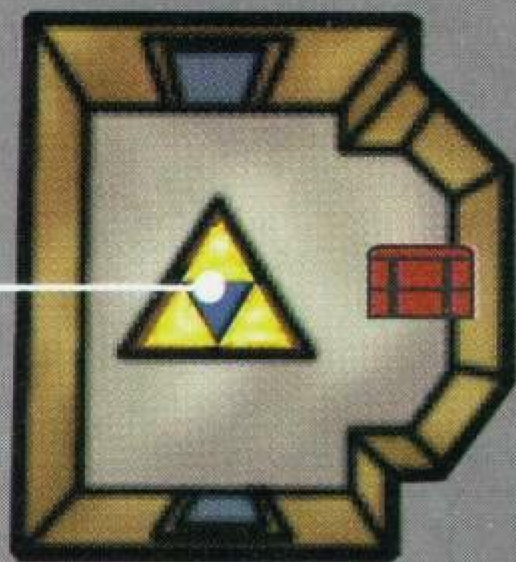
△ 4 Necesitarás recolectar cinco rupias para abrir la puerta al siguiente cuarto, y tienes un minuto de tiempo límite. Existe un objetivo para el Longshot en el techo que te permitirá tener la última rupia.

CLAVE

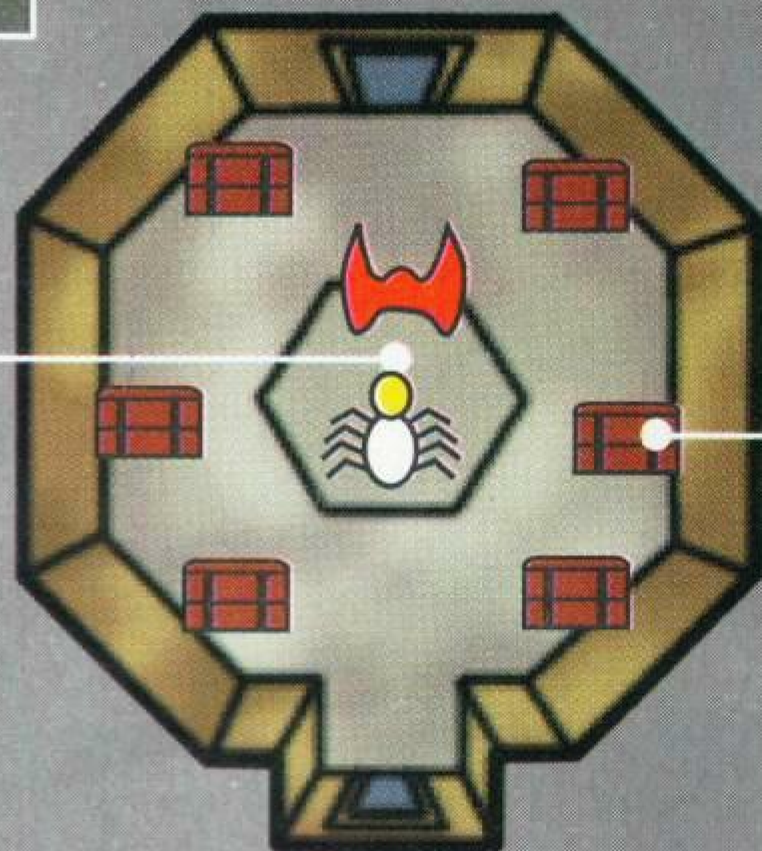
- RUPIA DE PLATA
- FREEZARD
- FUEGO AZUL
- GOLD GAUNTLETS
- CUCHILLA REBANADORA
- CRYSTAL
- BLOQUES DE EMPUJE
- ANTORCHA ENCENDIDA
- SWITCH
- COFRE

▽ 3 Párate en el símbolo de la Trifuerza y toca Zelda's Lullaby en la Ocarina. Un cofre, conteniendo una llave de plata, aparecerá en el hueco.





▽ 2 Existen Keese invisibles en tres de los seis cofres de este cuarto. "The Luns of Truth" te mostrarán en dónde están, y una vez que los mates a todos, aparecerá un cofre con una llave de plata en él.



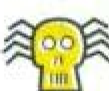


△ 1 Existe una Skulltula invisible a la mitad de la recámara. Necesitas "The Luns of Truth" para verla.



ARTICULOS ESPECIALES

SILVER GAUNLETS 

5 X GOLS SKULLTULA 

MIRROW SHIELD 

CRIATURAS
Aquí les va la lista de las criatuas que se encontrarán en el Spirit Temple.

KEESE
Son los viejos conocidos vampiros. Sólo hay dos en todo el templo, así que no tendrás mucho problema. Apunta con Z y dispara unas flechas para acabar on estas bestias propagadoras de enfermedades.



STALFOS
No, no el propietario de la tienda de Kebab que suele aparecer en Satturday Night Live, ese era Stavros. Te tomará como cinco o seis golpes antes de que se colapse en una pila de huesos. El mejor método es darle bajo su escudo antes de que se te acerque.



BEAMOS
Uno ojo dispara un poderoso rayo láser que puede causar más que una simple quemadura de sol. Afortunadamente no son tan veloces, así es que podrás esquivar el rayo. Pero en el peor de los casos, apúntales con Z y tira una bomba en la dirección en la que están.



BURBUJA VERDE
Diversión, cráneos llenos de fuego, silbidos y zumbidos causando pánico y destrucción en todos lados. La manera más simple de acabarlos es bloquearlos con tu escudo para apagarlos y luego pégale un par de veces.



SPIRIT TEMPLE

Este es el penúltimo nivel, así que es un poco engañoso. La mayoría de los acertijos son muy directos, pero los jefes son todo un reto, por no decir más.- Mantén en dedo en el botón del escudo, no puedes saber lo que encontrarás a la vuelta de la esquina. El Templo del Espíritu está dividido en dos sesiones. La primera tienes que recorrerla como Link de jóven, así que tendrás que viaja al Templo del Tiempo para una encogida rápida. En la segunda, tienes que correr desenfrenadamente por las trampas con toda la fuerza de tu juventud...

CLAVES

- ARMOS
- FIRE KEESE
- STALFOS
- CUCHILLA REBANADORA
- BURBUJA VERDE
- WALL MASTER
- SWITCH DE CRISTAL
- ANIBUS
- GOLD SKULLTULA
- SKULLTULA
- WOLFOS
- BLOQUE DE TIEMPO
- LIKE LIKE
- SWITCH DE OJO DORADO
- ANTORCHA APAGADA
- ANTORCHA ENCENDIDA
- BEAMOS
- LIZALFOS
- ESTATUA
- BURBUJA BLANCA
- TORCH SLUG

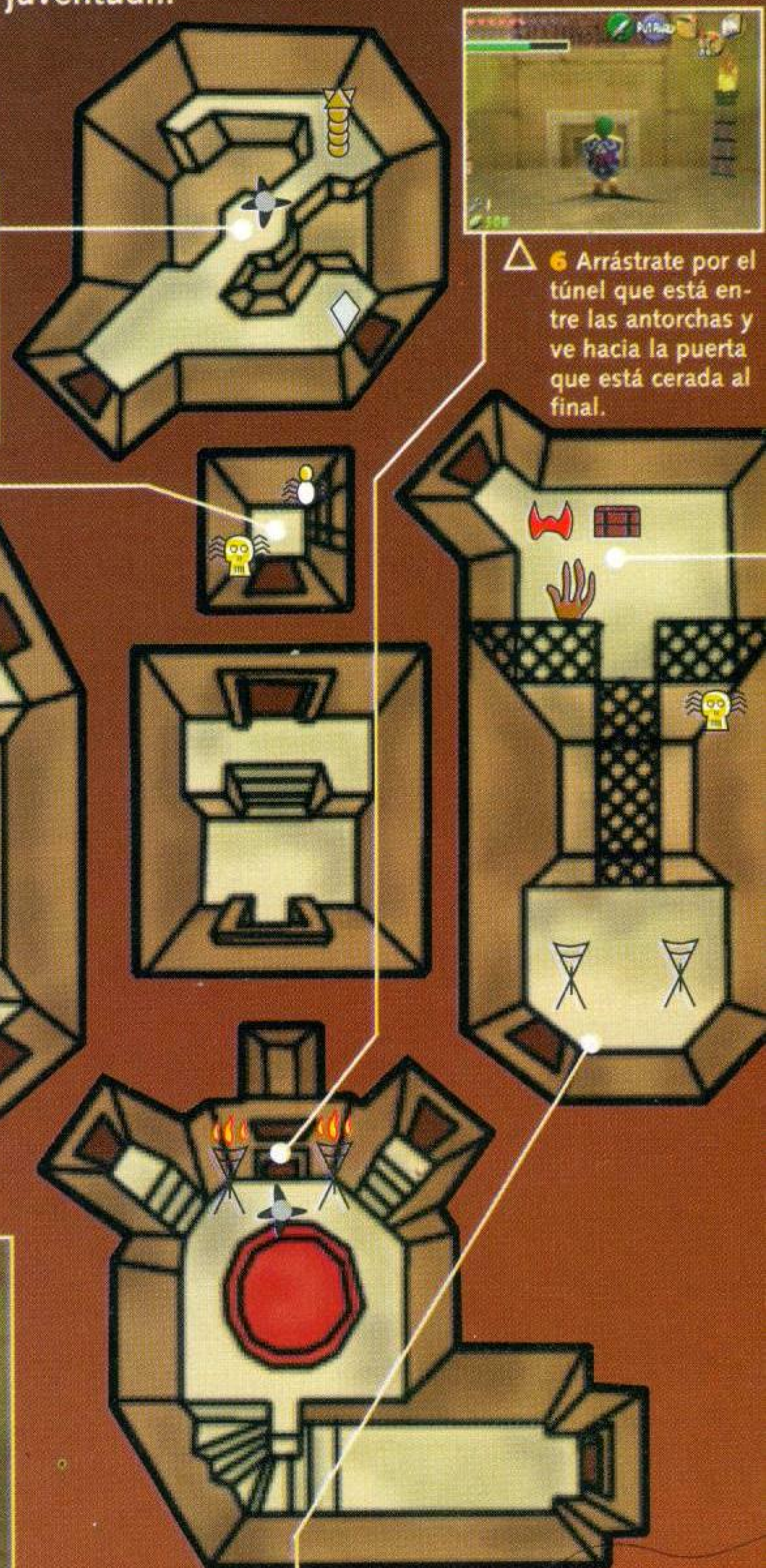
1er. PISO

4 El switch a tu derecha activa una columna de fuego que, si lograscololcrlo en posición, fríe a Anibus. Dale vueltas si quieres, pero es mucho más simple, es sólo acercarse a la cuchilla giratoria y lanzar el Din´s Fire.





7 Hay una pared a la que puedes trepar, pero no olvides eliminar a los Skultulas antes de hacerlo.



6 Arrástrate por el túnel que está entre las antorchas y ve hacia la puerta que está cerada al final.



3 Tira tu boomerang sobre el abismo y alrededor de la cerca, golpea el switch, y la cerca caerá formando un puente.

2 Necesitas encender las antorchas, prende un Deku Stick de la antorcha cerca de la puerta, o simplemente usa el Din´s Fire. Un cofre aparecerá al otro lado de la cerca...



GANONDORF'S TOWER

Una vez que hayas destruido las seis fuentes de poder, el campo de fuerza de la torre de Ganondorf se desaparecerá, permitiéndote entrar y poder lanzarle el guante al azote de Hyrule. Ganondorf´s Tower es una serie de cuatro cuartos, conectados por escalones, cada uno contiene varias bestias que te impedirán el paso directo hacia Ganondorf. Ya los has enfrentado antes, aunque no debes de tener mucho problema en llegar hasta el final de la torre.

PLANTA BAJA



La planta baja de la torre de Ganondorf, cuando entra ahí está poblada por una multitud de Keese. Volarán ingeniosamente hacia las linternas, para convertirse en Fire Keese y tratando de complicarte un poco más la vida. Pero no es muy difícil correr hacia las escaleras y evitarlos.





PRIMER PISO



Antes de cruzar este cuarto tendrás que vencer a dos Dinalfos. Básicamente son un poco más grandes y molestos que los Lizalfos (los hombres lagartijas con los que peleaste en "Dodongo´s Cavern"), estos dinosaurios no durarán más que unos cuantos rasguños de la "Master Sword".





SEGUNDO PISO





A la mitad del segundo piso está un cofre que contiene "The Boss Key" (que necesitarás para entrar al lugar sagrado de Gonondorf). Desafortunadamente, está rodeada por fuego y dos mal encarados Stalfos. Redúcelos a huesos rotos, el fuego se apagará y podrás tomar la llave y seguir.



TERCER PISO







Esto es todo. La última defensa de Ganondorf. Y él no podrá tener una sorpresa peor. Dos Iron Knuckles están esperándote -recuerda cómo peleabas con ellos en "Spirit Temple" y haz lo mismo aquí-. Recuerda que tienes que golpearlo para activarlos, así es que asegúrate de pegarle sólo a uno. Pelear con dos no te lo aconsejamos.

CUARTO PISO





No tendrás que pelear con nada aquí, pero existe un cuarto que contiene un buen de ollas con efecto freebie. No le pegues a ninguna, a menos que necesites vida y magia -es posible que la necesites después-. Ármate de valor, sal del cuarto y trepa a la última y majestuosa escalera, mientras la música del siniestro órgano se agudiza...

EL MALVADO REY GANONDORF

Como cualquier otro gran villano, Ganondorf estará sentado en un enorme órgano, teniendo sueños desenfrenados y megalomaniacos. Tiene nada más y nada menos que a Zelda en cautiverio, lo cual no es muy alentador. Prepárate para el enfrentamiento final mientras te muestran un corte de escena, lo que puede ser peor, ya que no podrás apuntar con Z, y el malvado Ganondorf's evita que Navi te ayude. Gulp. ¿Te sientes con suerte?

PRECAUCIONES



Entonces, aquí vamos. Comenzarás en la misma plataforma central que Ganondorf. Inmediatamente tendrás que correr a la esquina del cuarto; Ganondorf tratará de darte un Eartquake Punch que te aplastará a menos de que te quites de su alcance. Si en cualquier punto te caes de la plataforma al cuarto de abajo (contiene prácticas ollas), puedes usar el Longshot en los pilares centrales para que puedas regresar. Hazlo cada vez que eso ocurra, aunque, Ganondorf intentará darte otro Eartquake Punch, así es que trata de escaparte.

SILVER SERVICE



Ganondorf disparará bolas de fuego para quemarte. Usando las mismas tácticas que usaste en "Forest Temple", contra "Phantom Ganon", regresa las bolas Ganondorf. Tal vez tendrás que pasar una batalla con él, antes de que se rinda.



¡AL ATAQUE!



Una vez que Ganondorf haya sido alcanzado por las bolas de luz, él quedará momentáneamente suspendido en el aire. Perfórala con una "Light Arrow", y, y mientras cae al suelo agonizante, dispara con el Longshot para traerlo hacia a ti y enterrarle "The Master Sword". Sólo tienes tiempo de darle algunos espadazos antes de que se recupere. Y cuando lo hace, mejor escapa lo más rápido posible de la plataforma central.

MALA CONDUCTA

Una vez que hayas atacado a Ganondorf unas cinco veces, él se estará preparando para la revancha. Él llamará a algunos Stygian, y sin duda a, Eldritch, Beams o' Death, para lanzarlos hacia a ti. De alguna manera, respaldarán también a Beams o' Death, por tanto la única forma de evitarlos es esperar hasta el último minuto y escaparte. Es algo tramposo, pero, a menos de que puedas atrapar a Ganondorf con una "Light Arrow" mientras él trata de ganar más energía, es la única forma de evitar quedar frito.



¿LINK, TRIUNFADOR?

Una vez que Ganondorf comience a usar su refuerzos para atacar, sólo tendrás que dispararle otras dos o tres veces antes de vencerlo. Sorprendentemente, caerá al suelo, al parecer muerto... El humo y el polvo se va despejando y encontrarás a Zelda a salvo... Pero... ¡El castillo se derrumba! Tienes tres minutos para escapar; sigue a Zelda, ella te mostrará el camino hacia la salida. Esquiva las piedras que van cayendo y pelea con algunos enemigos que quedan, pero asegúrate de salir en tres minutos. Y si lo logras...





GANON RENACE

El castillo se colapsa. Al parecer, finalmente, la maldición a Hyrule y "The Sacred Realm" ha terminado. Pero, claro, ha sido muy fácil. Comienzas a escuchar algo de ruido; ¡Es Ganondorf! Con los últimos restos de su poder, ha resucitado como el monstruo Gano, una bestia implacable que intenta hacer pedazos a Link.



HORA MARTILLO





The Master Sword vuela de tus manos; tendrás que confiar en otras armas. Ganon es una criatura que se mueve con lentitud, lo cual es muy bueno, lo que te permitirá ponerte detrás de él y golpear su cola con el "Megaton Hammer". Puedes hacerlo en dos formas; rodar entre sus piernas (algo tramposo) o dispararle entre los ojos con una "Light Arrow", lo que lo dejará aturdido y te permitirá llegar detrás de él.

NO MAS "BUENA ONDA"

Una vez que hayas logrado darle cinco o seis veces, sufrirá un colapso momentáneo. Las llamas alrededor de la arena disminuirán; ve y recupera The Master Sword de Zelda, y regresa para terminar con Ganon. Ahora es más rápido y ágil, así es que no podrás escaparte de entre sus piernas. Tendrás que confiar esta vez en "the Light Arrows" para descontrolarlo y correr detrás de él y volverle a dar en su cola. Si corres sin flechas o con poca magia o vida, llevará a Ganon a usar su mejores armas y tienen repuesto.



EL FIN DEL MAL

Cuando logres darle nueve veces a la cola de Ganon, lo vencerás de una vez por todas. Zelda lo inmoviliza con toda su magia y depende de ti lanzar la flecha mortal, para liberar a Hyrule para siempre del miserable Ganondorf.







¿Y entonces?
Bueno, eso es todo, ya ganaste. Felicidades. Ahora te puede ir a casa.
¡Hey! Todo está bien. Mereces un trato especial por haberlo hecho tan bien. Tómate un descanso, ponte cómodo, y disfruta la suntuosa y espectacular secuencia final. Es uno de los posibles finales más felices, aunque sigue siendo algo triste... pero no te lo queremos arruinar.

DONDE ENCONTRAR... TODAS LOS PIEZAS DEL CORAZON

Recolecta cuatro Piezas de Corazón y tendrás un corazón extra para tu medidor total de vida. Existen 36 pedazos por todas partes de Hyrule, ¡eso da un total de nueve corazones extras de vida! Y aquí los tenemos todos...

N Link de niño **A** Link de adulto **C** Cualquiera de los dos

HYRULE FIELD

- ☐ **N** Lanza una bomba en el espacio entre las dos cercas a la entrada del lago Hylia. Derrota a Deku Scrub en la gruta y él te venderá una Pieza de Corazón por 10 Rupias.
- ☐ **A** Sal de Hyrule Castle Town, dale a la derecha, coloca una bomba cerca del árbol solitario, y baja a la gruta.

MARKET

- ☐ **N** Encuentra al perro blanco y llévalo a la casa de la mujer gorda en la noche y recibe una Pieza de Corazón como recompensa.
- ☐ **N** Juega el Treasure Chest Game y, si ganas, tendrás una Pieza de Corazón. The Lens of Truth te ayudarán.
- ☐ **N** Después de completar Dodongo's Cavern, the Bombchu Bowling Alley se abrirá. Al azar, el premio será una Pieza de Corazón. Existe sólo una Pieza de Corazón.

LOST WOODS

- ☐ **N** Toca la canción de Saria al Skull Kid en la rama del árbol (a la izquierda después de la entrada)
- ☐ **N** Encuentra los dos Skull Kids a la derecha de la entrada debajo de la escalera; toca 'Simon says' con ellos.

LON LON RANCH

- ☐ **N** Detrás de las cajas en el establo de la vaca en Lon Lon ranch.

KAKARIKO VILLAGE

- ☐ **N** En la parte de arriba de Death Mountain consigue que el búho te lleve. Él te dejará en el techo de la mujer del Cucco. Puede bajar a la plataforma debajo del gallinero de Cuccos y gatea hasta el agujero en la pared.
- ☐ **N** Sal de la tienda de pociones, y usa el Hookshot para llegar hasta la parte de arriba de la casa con el hombre sentado ahí. Habla con él.
- ☐ **C** Lleva 50 Skulltulas de Oro a The House of Skulltula.

KAKARIKO GRAVEYARD

- ☐ **N** Abre la tumba que se encuentra a la mitad de la segunda fila, baja y mata a Redead y toca the Sun's Song.
- ☐ **N** Toma un tour para conocer el cementerio junto con Dampe, y quédate ahí hasta encontrar la Pieza del Corazón.
- ☐ **A** Después de obtener the Hookshot, podrás llegar hasta el molino de viento. Desde ahí, puedes saltar para tomar la Pieza de Corazón.
- ☐ **A** Termina la carrera de Dampe en menos de un minuto.
- ☐ **A** Sube a la plataforma de Magic Leaf, salta hacia el hueco, y abre el cofre.

GORON CITY

- ☐ **N** Logra que la Estatua Gigante de Goron gire encendiendo las antorchas que se encuentran en el piso. Lanza las bombas hacia arriba para obtener premios. Eventualmente te dará una Pieza de Corazón.

DEATH MOUNTAIN TRAIL

- ☐ **A** Trepa the Magic Leaf por Dodongo's Cavern para encontrar la Pieza de Corazón.

DEATH MOUNTAIN CRATER

- ☐ **C** Trepa the Magic Leaf o baja por la pared para encontrar la Pieza de Corazón en un hueco.
- ☐ **A** Trepa el Magic Leaf a una de las pequeñas cimas volcánicas.

ZORA'S RIVER

- ☐ **N** Toca la canción the Song of Storms para el quinteto de ranas.
- ☐ **N** Después de tocar todas las canciones a las ranas, toma tu Ocarina y sigue el tono de las ranas; A, L, R, D, L, R, D, A, D, A, D, R, L, A.
- ☐ **N** Lleva al Cucco (cerca de la entrada) a las plataformas debajo de donde se encuentras the Blue Tektites. Simplemente deslízate por la plataforma en donde se encuentra el corazón y sosteniendo al Cucco.
- ☐ **N** Toma al Cucco hacia donde está la Cascada. Llévalo hasta lo más alto y baja planeando hasta donde veas la Pieza del Corazón.

ZORA'S DOMAIN

- ☐ **N** Comenzando desde la antorcha del cuarto del Rey Zora enciende todas la antorchas en tu camino hacia abajo, terminando con las que se encuentran detrás al final de la cascada. Aparecerá un cofre conteniendo una Pieza de Corazón.

LAKE HYLIA

- ☐ **N** Consigue 10 libras de pescados en el juego de pesca.
- ☐ **A** Sumérgete en la alberca del Laboratorio con la Regla de Oro. El profesor chiflado te dará una Pieza de Corazón.
- ☐ **A** Trepa the Magic Leaf hacia el techo del Laboratorio.

ZORA'S FOUNTAIN

- ☐ **A** Llega al iceberg al lado este del lago.
- ☐ **A** Usando the Zora Tunic y the Iron boots, sumérgete hasta el fondo del lago y encuentra una pieza de corazón.

ICE CAVERN

- ☐ **A** Usando el fuego azul derrite el hielo rojo que contiene una Pieza de Corazón al oeste del cuarto con la cuchilla de hielo.

GERUDO VALLEY

- ☐ **N** Usando al Cucco, planea hacia la cascada; detrás del hueco.
- ☐ **N** Usa el Cuco una vez más para planear hacia la izquierda, hasta la plataforma con un cofre.

GERUDO FORTRESS

- ☐ **A** Lanza el longshot hacia el cofre hasta la parte de arriba de la fortaleza.
- ☐ **A** Completa el juego the Horseback Archery con una calificación de más de 1000 puntos.

DESERT COLOSSUS

- ☐ **A** Salta a the Magic Leaf y trepa hasta el arco antes del Templo. Llega hasta la parte de arriba del arco hasta encontrar la última Pieza de Corazón.

OBJETOS ESPECIALES

¿Buscas algo en especial? Aquí es donde encontrarás todos los objetos especiales que necesitas para completar el juego. Consulta la sección relacionada para instrucciones más detalladas...x

ARMAS

Fairy Slingshot	Great Deku Tree
Bomb Bag	Dodongo Cavern
Boomerang	Inside Jabu Jabu's Belly
Fairy Bow	Forest Temple
Fire Arrows	Lake Hylia
Ice Arrows	Gerudo Training Ground
Light Arrows	Temple of Time
Hooksshot	Kakariko Graveyard
Longshot	Water Temple
Megaton Hammer	Fire Temple Kokiri Forest
Master Sword	Temple of time
Giant's Knife	Goron City

OTRO EQUIPO

Fairy Ocarina	Kokiri Forest
Ocarina of Time	Hyrule Field
Lens of Truth	Bottom of Well
Deku Shield	Kokiri Forest
Hylian Shield	Kakariko Grave Yard
Mirror Shield	Spirit Temple
Goron Tunic	Gorn City
Zora Tunic	Zora's Domain
Iron Boots	Ice Cavern
Hover Boots	Shadow Temple
Silver Gauntlets	Spirit Temploe
Gold Gauntlets	Ganon's Castle
Stone of Agony	Kakariko Village
Adult Wallet	Kakariko Village
Giant's Wallet	Kakariko Villate

GRANDIOSOS REGALOS DE LAS HADAS

Spin Attack	Death Mountain Trail
Din's Fire	Hyrule Castle
Farore's Wond	Zora's Fountain
Nayru's Love	Desert Colossus
More Magic	Death Mountain Crater
Damage Reduction	Ganon's Castle

¿aburrido...



...de los mismos juegos de siempre?

Pronto te sorprenderemos con la mejor información, tips, trucos consejos y todo sobre la mejor plataforma de video juegos

PlayStation